『バトル』解説書

『バトル』解説書

○この度はＧＡＭの『バトル』をお買い上げいただき、ありがとうございました。当社では今後ともユーザーの皆様に満足していただけるソフトを開発していく所存です。どうぞ今後ともＧＡＭをよろしくお願いいたします。

○『バトル』ユーザー登録ハガキのご返送をお願いします。新製品等のご案内を差し上げるため、以前ＧＡＭの製品でユーザー登録していただいた方でも必ずご返送下さい。ハガキの「シリアルナンバー」は、お手元に書きとめておいて下さい。また、ご返送の際に、ハガキのアンケートにご協力をお願いいたします。

○このゲームはフィクションであり、登場する個人および団体名は架空のものであり、実在のものとは一切関係はありません。

１９８９年は激動の１年でした。
世界各地で行われた数々の変動は平和共存への道を我々に示すと同時に多くの人々の生命、財産を奪い去りました。
変動のたびに多くの生命がうしなわれる、そんな歴史にそろそろ終止符をうたねばなりません。
西側と東側の融和は多くの可能性をうみだしたました。
我々はその可能性を大きく開花させる責任があります。
多くの人が世界情勢、ひいては同じ地球にくらす自分以外の人間、社会、習慣に理解を示し利害関係を調整しあえば国家単位の戦争はなくなります。
その為には戦争が、いかなる目的の下で、どのような手段で行われる物であるのかを明確にする必要があると考えました。
このゲームはきたるべき２１世紀にむけて、このゲームで行われるシナリオの様な事態が起きないように願って作成したのです。
ファンタジーロールプレイングゲームが好きな人間は世界が中世の様になる事を願っているでしょうか？
そんな事はありません。
同じようにシミュレーションゲームの好きな人間だって戦争が起こる事を望んではいないと思います。
闘争本能を満足させる為にはスポーツやシミュレーションゲーム、囲碁、将棋などでで十分です。
いつしか本当の戦争がなくなり戦争がコンピューターゲームや本のなかでだけの物になるとしたらすばらしい事だとおもいます。

１９９０．３．２１

阿部　隆史

目次

第６章　ゲームの進行

第７章　各種戦闘の手順

第９章　データ一覧

第１章　ストーリー

　ゴルバチョフのペレストロイカは西側型経済の導入によるソ連社会の建て直しを目的とした政策である。
だが単に経済機構や労働体系を西側化したところで生産性は向上しない。
組織構成員に業務遂行能力がともなって始めて生産性は向上する。
業務遂行能力は技術、合理性、労働意欲の複合体である。
　何故ソ連社会は西側に大きく立ち遅れ経済破綻を迎えるに至ったのか？
かつてのソ連は農業、工業、科学、軍事のいずれに於いても名実ともに大国であった。
現在のソ連で大国と言える部分があるとしたら軍事力と領土以外にはない。
国家的事業も個人の業務遂行能力の集合体にすぎない。
業務遂行能力は労働意欲に大きく左右される。ソ連の国力は人口が急増したり耕作面積が激減したり、工場の旋盤が壊れてしまったり、資源を採掘しつくしたりした訳でもないのに低下してしまった。
これは労働者各人の労働意欲の低下が原因に他ならない。
かつての東側社会では労働意欲は各人の義務感に負う所が大きかった。
確かに革命直後のソビエト人民は理想に熱く燃えており義務感のみでかなりの仕事をなしえた。
しかし人間はいつまでも義務感だけで動ける物ではない。
熱く燃えた鉄もいつかは冷める。
いかに技術を持った人間でも意欲がなければいかほどの仕事ができようか？
労働意欲は義務感と報酬欲求意識の複合体である。
西側の労働者と言えど報酬欲求意識だけで仕事をしたりはしないし（まれにそういった人もいるが）義務感だけで仕事をする（これまたまれにそういう事ができる人もいる）にも限界がある。
多くの場合労働者は義務感と報酬欲求意識のはざまにいる。
そして義務感と報酬欲求意識をバランスよく能取するのが国民としての自覚である。すべての人々に国民としての自覚をもたせ労働意欲を向上させようとするのならばすべての人々に国民の名にふさわしいだけの自由と権利が与えられねばならない。
権利が与えられた時、人々はいったい何を政府に要求するのだろう？
また定められた一定量以上の仕事をなしえた労働者にはそれに見合った褒美をださねばならない。
労働意欲は業務遂行能力に大きな影響を与えるが必ずしも正比例はしない。
個人の能力差により褒美をもらえる人ともらえない人。
ここに格差と競争がうまれる。
競争による技術の向上と貧富の差は抱合せの果実である。
今、ソ連は禁断の果実をもぎとってしまった。
アダムとイブは楽園を追放されねばならないのであろうか？

「論文」
１９８９．１１．４
フルンゼ陸軍大学戦史教官室：

午後９時を過ぎ、閑散とした戦史教官室。残っているのは二人の陸軍中佐以外誰もいない。
「研究に打ち込むのは良いが休む事も覚えないと効率が悪くなるぞ。
もうだいぶ遅くなった事だし今日はやめにしてウオッカにチェスといこうじゃないか。大体そんなマイナーな作戦研究はこれからの軍事政策にたいして役に立つとは思えんよ。」
セミョーノフ中佐は帰り支度をしながらミハイロフ中佐に話しかけた。
「君が先に帰るのは勝手だが私を誘っても無駄だよ。
それに私の研究を役立たずとは随分じゃないか。そりゃ君のように大祖国戦争の戦車戦を研究すれば派手だし上層部の覚えもめでたいかもしれん。
だが私の研究だって大祖国戦争やアフガン戦と同様に重要なんだ。」
「そう思っているのは君だけだろう。現に海軍の同志達だってデーニッツの潜水艦戦略やニミッツの太平洋戦争戦略の研究は盛んだが君のような研究をしている奴はいないぜ。」
「だれもやらないから今、僕がやっているんじゃないか。
君だって少しは考えてみたまえ。
朝鮮戦争の時に我々が有力な外洋艦隊を持っていたらどうなっていたか。
朝鮮半島の統一は完了していたろう。」
「君の言う有力な外洋艦隊とやらは全艦撃沈されて海底艦隊に改名していただろうさ。外洋艦隊の事を考えるのは海軍の同志達の仕事だよ。
ぼくは海の事はよく知らないがあの頃は潜水艦の数はあっても乗組員が全然いなかったそうだ。歴史の上に仮定を積み上げても無意味だ。
そんな事は西側のＳＦ作家に任せておけばいい。」
「ぼくの言いたいのはそういう事じゃない。韓国や日本のような海洋国家と事を構えるにはそれなりの海洋戦略が必要だと・・・」
「それじゃ君はチェルナービン提督がしっかりしてくれれば半島問題はなんとかなるってのかい。
太平洋艦隊の潜水艦乗員同志諸君が残業手当なしで働けば米国の増援が食い止められるとでも？そんな事は絵空言さ。わが愛すべき海の同志達を信じて我々陸軍がしりぬぐいをするなんて御免だよ。
海の事は彼らに任せておけばいい。」
「最後まできけよ。海洋戦略は海軍の占有物じゃない。
そりゃ我が方の艦隊は科学技術、士気などの点で西側に及ばない事もある。
だが地勢上の優位は時として兵力や技術上の劣位を覆す事もあるってことだ。
要は米本国からの増援艦隊を阻止すれば済む訳だ。」
「だから太平洋艦隊の潜水艦がいくら頑張っても返り討ちにあって・・」

「そうじゃないって！地勢上の問題だと言ってるだろう。
朝鮮戦争当時の西側兵力は米本国からの増援を前提として成り立っていた。
増援艦隊は日本に寄港して休養および再編成を行い各部隊を戦闘編成にして
半島に送り込んでいた。日本の港湾能力は半端な物じゃなかった。
言い換えれば米海軍の海上輸送能力は日本の港湾能力によって支えられてい
たという事だ。
当時の指導部の同志達がこの事に着目していなかった事は実に惜しまれる。
米国の海上輸送能力と日本の港湾能力によって構成される西側ロジスティッ
クスに対する戦略的見積の甘さが半島統一を妨げたんだ。
戦争は戦線に配備されている戦車や砲弾の備蓄だけでやる物じゃない。
戦略的な見積の甘さは戦術的な勝利や同志達の勇敢な行為を無にする。
さらには日本に於ける米軍航空基地の存在だ。
彼らが聖域の中にいる限り手も足もでやしない。
朝鮮戦争研究は戦線に於ける戦術指揮官としての観点ではなく日本の後方支
援能力に対する戦略研究とすべきなんだ。
これでも君はぼくの研究が将来の軍事政策の役に立たないと言うのかい。」
「君は半島において我々が彼らと再び雌雄を決する際には日本の存在が決定的
要因をなすと言いたいんだね？よくわかったよ。
だがね他国との外交折衝を軍人である君が云々するのはどうかと思うね。
外交的諸問題は外務省の同志達の問題だ。
我々は国家的規模の軍事ドクトリンを云々できる立場にはない。
我々が考えるべき事は武力発動時に於ける戦術的諸問題であって西側との外
交折衝問題じゃない。
それにペレストロイカが進んでいる今日本との戦争なんて現実的じゃないね。
半島の統一もできていないのに日本と事を構えるなんて。
オードブルも喰っていないうちからデザートに手をつけるような物だよ。
第一日本とやるとしたらそれこそ潜水艦の同志達に頑張ってもらわなくちゃ
なるまい？その為には対馬、宗谷、津軽のいずれかの海峡を突破しなくちゃ
ならないんだぜ。」
「逆に考えてみろよ。そりゃ奴らはすべての海峡に機雷をばらまくだろうさ。
こっちもばらまいたらどうだ？こっちが出れなくなる代わりにやつらも入っ
てこれなくなる。日本の艦隊で日本海にいるのは舞鶴の数隻だけだ。
こっちはウラジオストークやガバニにかなりの艦隊がある。
まあ我が海軍同志も舞鶴の数隻くらいどうとでもできるさ。
それに日本海に西側艦隊がはいれなくなってみろ、半島の東半分は一切上陸
作戦を受ける心配がなくなる。
日本列島は我が太平洋艦隊の外洋進出を妨げる檻のような物だが見方によっ
ては我が沿岸諸都市を米艦隊から守る防波堤のようにもみえる。
監獄の檻も庭の柵も材質は同じ鉄でできている。
みかけはちっともかわらん。」

「おい、正気か。いやはやウオッカも飲まないうちから酔っぱらった奴なんて
初めてみたぞ。
３海峡を封鎖される事がどういう事態なのか考えて言っているのか？
こっちの戦略ミサイル原潜が閉じ込められるって事は核の均衡が崩れる事だ。
米国が核戦争を仕掛けてきてみろ。
我々は日本を手に入れる代わりに一切を失う事になる。」
「米国は我々が武力を使用しても全面核戦争はおこなわんよ。
アジア地域の局地戦であるかぎりはね。ベトナム戦争だって朝鮮戦争だって
戦術核すら使用しなかったじゃないか。
それに戦略ミサイル原潜を使用しなくても我々の核戦力はかなり大きい。
もし我々が負けるにしても米国だって大怪我をする。
いくら米国がお節介やきだとしても他人の家の火事に大火傷をしてまでも飛
び込んでいくとは思えない。」
「それはあくまで君の推論だ。
しかしね、彼らがもしやったらどうする？
わが国家指導部は君の推論に国家と全人民の生命をかけると思うのかね？
百歩譲って局地戦のみを行う事ができたにしても日本に手をだしてみろ。
３８度線が火を吹かん事はあるまい。
上陸作戦と半島の戦いが同時に起こったら目もあてられんぞ」
「そんな事は無いと思う。そりゃ日本を外交的に中立化させれればそれにこし
た事はない。
そうすれば米軍は日本の航空基地を使用出来ないし、はるばるやってきた増
援艦隊は編成もままならぬまま戦地に投入される事になるからね。
相手が韓国軍だけならかるいものさ。
日本は半島を統一した後に始末すればいい。各個撃破という訳さ。
もし日本を中立化させる事に失敗したら同時正面攻撃だ。
日本を敵の後方基地として残したまま韓国と事を構えるよりは同時侵攻をか
けたほうがずっといいからね。
朝鮮戦争のおりはせっかく北朝鮮の同志達がソウルを陥落させたのに米軍の
上陸作戦で取り返されてしまった。
日本の港湾と航空基地が使用できなければ取り返される事はなかったろう。
プサンを陥落させ半島の統一をなしえても韓国軍は日本に撤退するだろうし
いつ上陸作戦をしかけてこないともかぎらん。
日本を攻略するのは簡単だ。
３海峡をこちらが逆封鎖してしまえば日本海沿岸の諸都市は赤子の手をひね
るような物だ。横須賀や呉、佐世保にいかな大艦隊がいようと背後から陸伝
いに攻めれば手も足もでまい？
旅順でやられた事をやり返してやるんだ。
なあに電撃戦で東京さえ陥落させれば日本は降伏するだろう。
北海道にいくら兵力がいても東京さえとってしまえば関係ないよ。」

「君が仁川上陸作戦（朝鮮戦争中に行われた作戦）やクリル上陸作戦（太平洋
作戦末期に行われたソ連軍の千島上陸作戦）を研究している理由がこんな所
にあったとはね。いやはや恐れ入った。たいした戦略家だ。
だが君の考えているように物事がうまくいくとばかりは限らない。
そんな作戦を行うとしたらまず北朝鮮の同志達との連携が第一となるが現状
ではそうもいくまい。
それに中国はどうなるんだ？
大体君の意見は現状では党の指導方針に逆らう反革命的意見だよ。
３海峡の逆封鎖はまあよしとしよう。
君の言う東京電撃作戦が成功せず戦線が膠着したらどうなるのかね。
たしかに３海峡を逆封鎖すれば西側の艦隊は日本海に入ってはこれんよ。
日本海は我々の物になる。橋頭保の確保も容易になる。
しかし米国の増援艦隊を受け入れる日本の港は太平洋岸にあるんだぜ。
３海峡を逆封鎖し関門海峡に機雷をばらまいても日本には関門トンネルと青
函トンネルという物がある。
九州や北海道の師団は続々と本州に集結するだろうさ。
仮に特殊部隊同志達の決死的努力によりトンネルが爆破出来ても北海道の太
平洋沿岸には苫小牧、釧路などの良港がいくつもある。九州だっておなじだ。
日本の太平洋沿岸諸港を封鎖すべきわが潜水艦同志達は日本海から一歩もで
れないんだぜ。それに君の論理にはいくつか矛盾がある。
東京を電撃的に落とせば戦争はおわるって？
ソウルやプサンを攻略しても日本があるかぎり戦争は終わらないって？
矛盾してるじゃないか。
全土を占領しても韓国が屈服しないのなら日本だって同じ事だ。
北海道か九州に政権をうち立ててでも抵抗するだろう。
結局は日本全土を占領するまで戦いは続く。アフガンどころの騒ぎじゃない。
そのあいだに続々と米軍の増援が来るんだぜ。
日本と半島の全域を攻略するのにどれ程の兵力が必要だと思う？
その見積がたつのなら・・・」
「たつのなら？」
「いや、やめておこう。それより帰らないか？いくらなんだって遅くなったぞ。」
「ああ。」

ミハイロフ中佐の論文「朝鮮戦争に於ける戦略的阻害要因の解明」はマイナーな
１研究論文としてフルンゼの書庫にねむるはずであった。
１９８９年１１月ペレストロイカの進むこの時点ではまだ・・・

「撤退」

１９９０年末にはアジアの軍事情勢は大きく変貌を遂げようとしていた。
米ソ両国は経済不振を軍事費の大幅削減により解消しようとしたが衛星諸国に駐留を続ける限りそれは不可能であった。
そこで両国は在外駐留兵力を全面撤退させる事に合意した。
しかし衛星諸国の中にはいまだ対立勢力の武力的脅威を感ずる国家もありこの合意はすんなりと受け入れられた訳ではなかった。
そこで米ソは各々の衛星諸国に集団安全保証体制（軍事同盟）を取らせる事によりこの問題を解決しようとした。

まずソ連がベトナムおよびモンゴルからの撤兵を行い、その後ベトナム、モンゴル、北鮮、ソ連の間でアジア共産主義条約機構（ＡＣＴＯ）を発足させた。
この条約は加盟国のうちいずれか１国が侵略をうけた場合加盟各国は参戦する事を義務づけていた。
ただし紛争の性格が侵略か否かの判断は国連決議３３１４号「侵略の定義」を基準とし各国が独自に行う為、同時参戦するとは限らなかった。
ベトナムは海岸線が広くソ連海軍のカムラン戦隊が撤退すると国防上の問題が生ずると主張した為ソ連政府はカムラン戦隊に所属する艦船をベトナム海軍に譲渡する事で同意をとりつけた。同じようにソ連軍の撤兵により国防上の不安を感ずる国にはある国には戦闘機、ある国には戦車というように駐留ソ連軍が使用していた兵器を譲渡する事により同意をとりつけた為、各国の軍事力総合計は撤兵後もさして変わる事はなかった。

資本主義諸国も同様に米国、日本、韓国、台湾、フィリピンの５カ国間で極東条約機構（ＦＥＴＯ）を発足。フィリピンは極東地域ではなかったがベトナムがＡＣＴＯに参加する以上、駐留米軍をかかえる国家として局外にいる事はできなかった。西側としても東側に生じたのと同じ不安が各国に生じた為、米国はフィリピンに対するミサイル哨戒艇の貸与をはじめ各国に戦闘機等の貸与、譲渡、売却等をせねばならなかった。
それを行っても西側の場合、主戦力となる米軍がはるか太平洋の彼方にいる為どうしても不安がぬぐい去れず結局米国としてはアッツ、ウェーク、グァムの３基地に各々２個師団程度の緊急展開軍を配置する事となった。
ＦＥＴＯの存在目的および機能はＡＣＴＯと類似していたが唯ひとつ異なっていたのは日本の参戦義務が限定免除されていた事であった。
日本政府は自国に対する侵略以外いかなる国家間紛争に対しても武力を行使するつもりはなかったので自国に直接侵略が向けられた時のみ参戦義務が生じる（自国が侵略されているのだから参戦するも何もないが・・）とされた。
それ以外の場合日本のとりうる報復措置や同盟国に対する支援は経済的な物と物資の支援に限られていた。だが東側諸国としては日本の自衛隊が恐ろしい訳ではなく日本の経済力、生産力が脅威だったので日本が経済的に同盟国を支援する以上日本の存在を軽視する事はできなかった。

「会議」
１９９１．６．２２
クレムリン：

　第一会議室の扉が開かれる事はあまりない。だが今日は別だ。
多くの政治局員が詰めかけ室内には重苦しい雰囲気が立ちこめていた。
まず書記長が全員に向かって共産党宣言の一節を拝読してから話し始めた。
「諸君、現状を認識する上で意見調整しておきたい事がひとつある。
　前書記長の処遇だ。」
若い政治局員の一人が発言を求めた。
「皆さん、ペレストロイカに於ける失敗の責任は彼が１個人に於て持つべき
　ではないでしょうか？
　今、ここに参集している方の多くがペレストロイカに賛同しその事業に携
　わってきた事は知っております。私もその一人です。しかしあえて言います。
　ペレストロイカの失敗は１個人の失敗で処理されるべきなのです。
　我々にはこれからも人民を背負って行く責任があるのです。
　１政策の失敗を党全体が背負って行くべきではありません。」
古手の政治局員が反論をおこなった。
「同志、それは少し身勝手がすぎやせんかね。
　私は君が人民代議員大会で逆の演説をしたのを聞いた事があるぞ。
　たしか党は一致一丸となって改革に突き進むべし。革命に後退はありえない。
　こんな文句じゃなかったかね？」
若い政治局員は抗弁をおこなう。
「同志、揚げ足の取り合いを始めたらここにいる全員が何も言えなくなって
　しまう。私にも自分の非はわかっています。
　いつかその償いをする日はきましょう。
　だが今日の我々には明日の人民の生活を保証する義務がのこっているのです。
　１政策が失敗したからといって全人民の生活および党の未来を忘れてしまう
　訳にはいきません。
　我々はペレストロイカがなぜ失敗したのかを解明しこれからいかになすべき
　かを決定する為にこの部屋に参集したのではありませんか。」
書記長が立ち上がった。
「若い同志のいう事はもっともだ。とりあえずペレストロイカの失敗原因につ
　いて討議するとしよう。」
古手の政治局員は苦々しい表情で沈黙した。
前書記長の運命は決定されたのだ。

　ペレストロイカが失敗に終わった原因は明白であった。
失敗した理由は開発、生産ともに自由化、競争化が行われたが流通は政府が１
手に握って競争させなかった事にあった。

西側型工場と労働者、技術者、消費者は成立しえたが商社を存在させる事を行わなかった為である。
これにより良い製品ができ賃金格差によって生産性は向上したが商品が店頭に出回らなという事態が発生した。
賃金格差により購買力がついた市民は金の使い道がないのに腹をたて給料が少なくなった市民は差別感を感じていた。
党に対する人民の支持は低迷の極に達し、一時は成功と見えたペレストロイカも計画の達成がなしえず前書記長は辞任するに至ったのである。

書記長が結論をまとめ上げた。
「こと、ここに至っては西側型経済による建て直しはもはや望むべくもない。
ペレストロイカの一切を放棄する事については同志諸君にも反対意見はないと思う。（反対意見の持ち主は皆、監獄にいれられている）
だがペレストロイカを放棄するとしても経済の安定化および生産の合理化はなされなければならん。
そのやり方だが我々には我々の流儀がある。
まず労働者を褒美なしで働かさなければならん。
それには労働者の労働意欲を向上させる必要がある。
褒美なしで労働意欲を向上させる為には労働者の義務感を煽らねばならんがどうすれば義務感の高揚がなしえるだろうか？
労働目的の明確化および労働者が帰属する組織即ちソビエト社会主義連邦とその意志決定機構である共産党の正当性をプロパガンダする事が肝要だと思う。
その方法論について語り合おうではないか。」

ここで意見が大きく２つに分かれた。
進出派と孤立派の対立である。
まず進出派の意見を述べよう。
共産主義が資本主義に対して優越しているのであれば周辺の資本主義諸国は是非とも共産化しなければならない。
優越性を示す証拠がなくて人民は奮起するだろうか？
そんな事はあるまい。
周辺諸国の共産化がひとつでも成功すれば党指導部は人民の信頼を取り戻す事ができるだろう。
信頼を取り戻せれば人民の義務感は高揚し全ての事はよい方向に向かう。
荒療治も時には必要なのだ。
更に非常体制になれば人民も義務感を働かせるをえまい。
非常体制の時こそ共産主義がその真価を発揮するのだ。
大祖国戦争の時がそうだったではないか。

孤立派の意見は異なる。

技術的な立ち遅れや人民の党からの離反から見て武力衝突は実際的ではない。
この上は徹底的な鎖国体制をひき西側からの情報、外交、経済の一切を遮断すべきだ。
科学技術はともかく経済上のソ連の劣位は全て西側に対しての相対的なものだ。
孤立化して別世界を構築してしまえば優劣の定義は意味をなさなくなる。
労働者の党からの離反は西側社会とソ連社会の比較からきている。
西側の情報を一切遮断してしまえば比較する対象がなくなるのだ。
時間はかかってもいずれ労働者の心は党指導部の元に戻ってくる。
それまで待とうではないか同志よ。
義務感の高揚はそれから行うべきだ。
戦争によって一切を失ってしまうような賭をするよりは孤立化および不満分子の摘発を行った方がよい。
西側からの借金は一切踏み倒してしまおう。
混乱してしまった東欧は切捨ててしまおう。
１００年におよぶ耐乏の時代を迎えるのだ。
結論は１００年後にでる。
それまで待とうではないか。

両派の対立は紛糾し最終的にソ連最高会議幹部会は折衷案を採択した。
　即ち外交関係（国連）、兵力、資源、地域、期間の５要素を停戦条件として考慮した限定介入戦略の立案である。
ただし、いつ、どこで、いかなる理由で武力を発動するかが問題になった。
ヨーロッパで事を構えるのは論外であった。
東欧諸国を失った今、西部戦域軍の戦闘体勢は最低の一語につきていた。
ヨーロッパ正面のソ連軍はＮＡＴＯ軍に対して防勢作戦をとるのが精いっぱいであろう。
中東に対しての介入戦争も望ましくはない。
南部戦域軍ではアフガンで失われた装備と士気を取り戻すのに大わらわだ。
もう一度アフガンに行けと言ったら厭戦ムードの漂う南部戦域軍は何をしでかすかわからない。
極東戦域軍はどうであろうか？

再び若い政治局員が発言をもとめた。
「ここに興味深い論文がひとつあります。
　この論文が書かれた時、我々はペレストロイカの真っ最中でありこの論文は全く注目を集めなかったのですが現在の情勢を考えますと非常に興味のある可能性が多々示されております。
　コピーを人数分用意してありますので各自ご覧になってください。」
表紙にはミハイロフ著「朝鮮戦争に於ける戦略的阻害要因の解明」と書かれていた。

「動員」
１９９１．８．１０
ハバロフスク：

極東戦域軍参謀執務室、大勢の将校達が忙しそうにしてる。
イルクーツクからの移転が終わったばかりなので雑務が多いのだろう。
そんな中、ペキンパ大尉は転出を命ぜられた。
彼は自分の執務机の整理を終えた後、隣机のストランスキー大尉に転出の挨拶をした。
「ちょっと待ってくれたまえ。」
ストランスキー大尉は便箋を封筒に入れ、厳重に封をしてからペキンパ大尉に手渡した。
「これをキエフにいる僕の弟に渡して貰えないだろうか。」
「いいとも、新任地のチェルニゴフからキエフまではすぐだしどうせ軍管区司令部にも一度は出頭せにゃならんのだからお安い御用さ。
ところで中身はなんだい。まあ、普通郵便で送らない以上検閲を受けたくない性質の物だろうけど。」
「遺書のような物と思ってくれたまえ。」
「おいおい、冗談でもそんな事いうなよ。僕は能が無いから忙しいこの時期に西部戦域軍の第１親衛戦車軍にとばされる事になったが優秀な人材は続々と極東戦域軍に集結中なんだぜ。全く君らが羨ましいかぎりだ。
そんな弱気な事をいうなよ。」
「勘違いするな。弱気でいってるんじゃない。
決意のほどを示しただけだ。名誉ある死を遂げられるならむしろ本望だ。」
ストランスキー大尉のせりふは空威張ではなかった。

「愛する我が弟レオニード、中尉に昇進したそうだね。おめでとう。
この手紙が君の手に届く頃にはもう君も知っている事と思うが今度我々は帝国主義者どもと雌雄を決し奴らの頭上に一大鉄槌をくだしてやる事になった。
我々は彼らを徹底的に教育してやる事になると思うがこちらも無傷ではいられないだろう。
この手紙も別れの挨拶になるかも知れない。
いや、もとよりそのつもりだ。
我がストランスキー家は名誉ある軍人の家柄だ。
退役中将の父さんは大祖国戦争で、アナトーリ兄さんはアフガンで赤星勲章を授与されている。
僕も是非勲功を立てて赤星勲章を授与されなければ父さん、兄さん、君に会わせる顔がない。
ストランスキー家に男として生まれたからにはそれが運命なのだ。
たとえ部隊が全滅しようとも、この身が半島の土になろうとも僕は赤星勲章

を手に入れてみせるだろう。
今回の作戦は君にもチャンスが訪れるかもしれない。
情勢の変化にもよるが西部戦域軍の君や南部戦域軍のアナトーリ兄さんの部隊もいずれ増援として極東戦域軍に配属される予定だ。
キエフにおられるグロモフ閣下のような歴戦の勇将にきていただければ我々極東戦域軍も非常に心強い。
それに兄弟３人くつわを並べて帝国主義者を追い散らすのは愉快な事だろう。
もしも君らが来る前に僕が戦場の露と消えるような事があったら君と兄さんでかたきを討ってくれたまえ。
さて動員体勢だが、我が極東戦域軍はシウラレフ総司令官以下万全の準備を整えつつある。
ご存じの通り我々、極東戦域軍司令部も後方支援集団を残して主だったスタッフはイルクーツクからハバロフスクへの進出を終えた。
バム鉄道が開通した現在では何もイルクーツクのような後方都市に引き込んでいる必要は無いからね。
我々赤軍の使命はひたすら攻撃、攻撃、攻撃あるのみだ。
司令部は常に戦線と共にあらねばならない。
帝国主義者がエアランドバトル構想なる軍事ドクトリンを打ち立てている以上戦線にいようが後方にいようが同じ事なのだ。
我々戦域軍作戦司令部は戦線前方において機動し続ける事により適切な攻勢作戦指導ができるし、その真価が発揮される。
もし我が司令部が壊滅するような事があればイルクーツクにいる副司令官と彼の幕僚がすぐ進出して任務を継承するだろう。
我々は西側と違って作戦司令部の補充にはことかかない。
つまり彼らに較べはるかに大胆な司令部の運用ができるのだ。
その代わり司令部要員の損耗はばかにならない数になるだろう。
これが航空機と無線傍受技術の発達した現代戦の宿命なのだ。
上級司令部の代替がきかない帝国主義者どもは彼らの軍事思想の愚かさを身をもって味わう事になるだろう。
我々の主攻機動グループは敵の増援がくる前に半島全域と日本列島を制圧してしまう予定だ。
すでに指揮下の全師団は動員をほぼ完了し充足率は予定を大きく上回った。
戦車の反応装甲（リアクティブアーマー）も装着を終えた。
野砲の弾薬もデポから部隊へ配備されつつある。
これからしばらくはシベリア、モスクワ間の行き来が激しくなるだろう。
こちらくるおりには是非ともペルツォフカ（ウクライナ産ウォッカ）を買ってきて欲しい。
ハバロフスクは物不足で酒の調達もままならない。
キエフにだったらまだあるだろう。
できうれば再会の日の来る事を祈る。」

「兆候」
１９９１．８．１５
第１８警戒群、稚内レーダーサイト：

　当直幹部の佐藤２尉は幹部室のロッカーへ煙草を取りに行った帰り、群長室の前を通りがかった。
もう２１時を回っているのに明りがついている。
（消し忘れかな？）そう思って彼はノックをせずにドアを開けた。
群長の山村１佐はＣＯＭＩＮＴ記録チャートから目を上げた。
「失礼しました。まだいらっしゃったとは思いませんでした。
　随分遅くまでいらっしゃるんですね。」
「おう、佐藤２尉か。当直かね。ごくろうさん。
　当直もいま時分は腹がすいてたまらんだろう。隊友会の人から貰った旨い菓子があるんだ。お茶でもいれてやるからひとつ食っていかんか？」
「はあ、ありがたいですが、お邪魔じゃないんですか？」
「ああ、別に業務という訳じゃないんだ。ちょっと気になる事があってね。
　たぶん取り越し苦労だとは思うんだが。まあそこに座れよ。
　すこし若い人間の意見も聞かしてもらうか。」
「何です？」
「最近、あちらさんの電波通信量が増大しているだろう？
　おまけに今日つかんだＣＯＭＩＮＴ（通信情報）だがどうもおかしい。
　警戒資料隊に聞いた話だが３４２自動車化狙撃兵師団から１５軍司令部あての情報報告で同じ内容の電文を何回も送っている。
　暗号を使っているんで中身はわからんがね。」
「３４２師団も１５軍も同じユージノサハリンスク駐在部隊じゃないですか。
　通常の報告なら電話や有線通信ですむはずだし、同じ内容の電文なら予備無線機のテストじゃないですかね。」
「テストなら部隊内でやるはずだよ。わざわざ上級司令部を呼び出したりせんだろう。それにＥＬＩＮＴ（電子情報）もおかしい。
　すべての防空部隊やジャミング部隊が一斉に予備機の点検を始めたとしか思えない」
「大規模な演習でもやるんじゃないでしょうか。
　その事前訓練の一環という事も考えられますよ。」
「サハリンでそんな大規模な演習をすると思うか？」
「演習じゃなくても検閲くらいはするでしょう。
　形式主義の人達ですからね。
　直前になって慌ててるんですよ。
　きっと。」、
「君はのんきだなあ。
　有事を想定した事はないのか？」

山村１佐はあきれた顔をして別段非難するでもなく佐藤２尉をみつめた。
「はあ、あまりありませんね。
なにしろ新ＢＡＤＧＥの整備や訓練が忙しくて・・・」
佐藤２尉は一般に言われるニュータイプ世代で上官に対して遠慮がない代わり正直である。
なにしろ趣味のパソコン通信がこうじておおきなネットワーク通信がやりたいあまりに航空自衛隊を志望しただけなので国防に関する興味はあまりない。
山村１佐はこうしたニュータイプ世代の幹部達にも理解がある方なので普段はあまりうるさい事は言わない。
「まあ、ソ連陸軍のＥＬＩＮＴやＣＯＭＩＮＴの収集は我々（航空自衛隊）の業務としては副業なんだし本業の防空任務さえしっかりやっとればいいんだが少し気になってな。
それはそうと新ＢＡＤＧＥ整備の方は順調かね。」
「なかなかうまくいかんです。
２カ月ほど前まではうまくいっていたんですが・・・
なにしろ新ＢＡＤＧＥの通信系は有線、無線、衛星の３つがありますし有線にしても標準通信系２本と予備通信系２本がありますからね。
容易じゃないですよ。」
「どの通信系に問題があるんだ？」
「有線の表のほうです。」
衛星通信は非常に有効だが傍受される事もあるし（米国のニュース通信社が天安門事件の際に報道写真を衛星通信を使って本国に電送したが中国に傍受され裁判の時証拠写真として使用されたのは記憶に新しい）天候の影響も著しい。
経費的にも高くつく。
無線は破壊工作や爆撃に対して抗甚性があるが敵の電波妨害に弱く傍受もされ安い。
能力的にも限界がある。
有線は守秘性が高く効率的でもあるが敵の爆撃で寸断されてしまえばそれまでである。
ただし守秘性が高いと言ってもそれは独自の回線でネットワークが構成されていればの事で民間回線を使用している場合はこの限りではない。
独自回線ですべての基地を３重、４重にリンクしいずれかの基地もしくはケーブルが寸断されても別系統のラインを使用してＣＯＣ（作戦指揮所、府中にある）との連絡を絶やさないのが望ましいが独自のネットワークを埋設するには漠大な経費がかかる。
「２カ月前まではうまくいっていたんですがねえ。
アトリビュート情報の一部が欠落したままで処理系に突入するんですよ。
だからＣＲＴのフィールド管理がめちゃくちゃになります。
アトリビュートのチェーンデータに問題があるようですがそれが送信系のデータ作成時のエラーなのか受信系のデータ解析時のエラーなのか見当がつき

ません。」
「受信系だとすればワークステーションのＯＳのほうにバグでもあったんじゃないか？。」
「いや、他のアプリケーションは問題なく作動してますからそんな事は無いと思いますよ。」
「ＣＯＣとの連絡はどうしてる？」
「他の通信系はまったく問題ありませんからそれでおこなっています。
今度の異常はハード的な故障やソフト的なバグじゃないような気がします。
いたずら者のハッカーが回線に侵入したんじゃないでしょうか？」
「映画のウォーゲームみたいだな。民間人にそんな事が可能なのか？」
「物理的に接続されていれば可能ですよ。
新ＢＡＤＧＥもそれなりのセキュリティシステムが施されていますがあまりセキュリティを強調しすぎると実行速度や効率に支障をきたしますしメモリーにだって限界があります。
第一、人間の作ったソフトですから人間に犯せない訳はありませんよ。」
「あちらさんの軍事ウィルスの可能性は？プロの仕事かもしれんぞ。」
「考えられなくはありませんが・・・
有線回線の全てを汚染させられなければ意味がありませんからね。
１回線だけ汚染させて手口がばれてしまっては元も子もありませんよ。
こちらは全ての回線のチェックを始めちまいますから。」
「こちらがチェックをする間、むこうは時間が稼げる。
いずれにしてもやっこさん達が武力の発動を考えているとしたらソフト攻撃は必ずやるだろう。
金融回線を破壊して経済混乱を巻き起こしたっていい。不穏状態を作り出せば混乱に乗じて介入戦争ができる。
少なくとも西側の経済はズタズタになる。
警察回線に侵入して交通統制をマヒさせたっていい。渋滞を起こすだけで機甲師団は動きを封じられるぞ。
電話回線をパンクさせるだけでも有効だ。
通信が一切途絶すれば放っておいてもパニックが起こる。
新ＢＡＤＧＥを潰す事は出来なくてもなんらかの効果はある。」
「こわいですね。
ぼくもなんか心配になってきました。
最近ネットワーク犯罪が頻発してますからね。」
「うん。なにしろ銀行のオンライン犯罪は自分の口座に振り込まなければ意味が無いし、情報収集は証拠を残さずにホストとアクセスせにゃならんのだから大変だが、破壊工作はそれに較べて至って簡単だ。破壊さえできればあとは何をやってもいいんだからね。」
「なんだか僕も腹がたってきました。
僕達が一生懸命整備しているネットワークを破壊するなんて。

彼らが攻めて来るのは彼らの勝手ですけど僕の残業時間を増やすなんて許せないな。」
「おいおい、自分勝手な事をいっちゃいかん。
事は日本国全体に関わる事なんだぞ。」
「はあ、すみません。
しかしネットワーク破壊の事で侵略の恐さがなんとなく実感できました。」
山村1佐は思った。
（まったくニュータイプ世代という奴は・・・
良い奴らなんだがなあ。自分の生活に関係する所まで話をもっていかないと何事にも興味をしめさん。統率するにも骨がおれるて。）
「ソフト攻撃にはもうひとつ効果がある。」
「何です？」
「発生した障害が作為的なソフト攻撃なのかプログラム上のバグなのか判断しにくいと言うことだ。
障害が発生する度に敵のソフト攻撃のせいにしとったら、いつまでたってもソフトは完成せん。」
「疑心暗鬼になっちまいますからね。」
「そういう事だ。」
「回線に侵入して情報を入手するとしたら、一種のハッカー的技術がをもつ人間が必要ですが時限爆弾型のウィルスなら無人でいい訳ですからもう既にしかけている可能性がありますね。」
「時限爆弾か、遠隔操作型か、オペレーターを抱き込んで起動させるか？」
「隊内に内応者がいる事はないでしょう。そんな不心得者はいないはずです。」
「謀略という奴は末端の諜報員や内通者に作戦の概要や有効性などは教えずに作戦の実行を命じる物だ。
武力の発動を前提とした内通なら動く隊員などいないだろうが、今までのような情報収集が目的だと思わされれば内通する隊員はいるかもしれん。
恐喝や誘拐、買収、さまざまな手段を奴らは使うからな。」
「自分としては隊内に内通者がいるなんて事は考えられませんし、考えたくもありません。そんな事は警務隊にまかせておけばいいと思ってます。」
「私だって裏切り者がいるなんて事は考えたくないよ。
だがソフト攻撃をかけるには内部事情に詳しい者がいるのといないのとでは大違いだ。」
「彼らがしかけた爆弾をオペレーターが知らずに起動させてしまったという事も考えられますよ。」
「だとすれば今ごろ奴らは大慌てだな。」
「この事は上部に報告されるんですか？」
「今の段階ではまだ推測にすぎん。だが何か手はうっておこうと思っとる。
君も他言は無用だ。」
「はっ、かしこまりました。」

「計画」

１９８９年７月に行われた「１３回世界青年学生祭典」以来、北鮮と韓国の学生組織は世界各地で緊密な接触を重ねていた。
双方の学生組織を構成する多くのメンバーは長期展望による柔軟な統一を目指していたが双方の一部過激分子は即時統一を主張していた。
過激分子達は南北同時革命による学生政権の樹立を目的としていたがその強硬な姿勢は到底大勢の受け入れるところとはならず次第に孤立していった。
彼らはついに双方の組織から分離独立し第３の組織を成立するに至る。
彼らの組織としての欠点は資金不足、および国民からの離反（あまりにも強硬かつ性急であった為）および内部的不統一の３点であった。
ソ連の謀略担当者は彼らに目をつけた。

ソ連最高会議幹部会の策定した限定介入戦略の概要を以下に述べる。

半島南北の過激分子に資金援助を行い（当然彼らにはソ連の資金だという事を気づかれてはならない）半島の南北で同時に火の手を上げさせる。
火の手が上がると同時にソ連が武力介入すれば北の暴動は早急に鎮圧できる。
韓国の暴動は単独で鎮圧せねばならないから長引くだろう。
また韓国の師団は暴動鎮圧の為、一部南下をおこなうであろうから国境線は手薄になる。
この機に乗じて北鮮軍をに南下させ一気に停戦ラインをこえさせる。
あとはこの様な騒乱を２度と起こさない為にも半島は統一されるべきだと主張すればよい。
同時に過激分子に資金援助をしたのは日本であるとプロパガンダし対日制裁の名目で北海道上陸作戦を敢行する。
背後から東京を急襲するプランは成否の可能性が低いのでとりあえずは却下するが作戦の進展次第では極東戦域軍司令官の判断でおこなってもよい。
米国は即時参戦するだろうが、早急に戦略要地を奪取して比較的ゆるやかな停戦条件を提示すれば講和に応じるであろう。
いずれにしても米国との全面対決が戦争目的では無いのだから停戦条件は逐次変化させる必要がある。
作戦の進展が思うように行かなかった場合でもいずれは停戦せねばならない。
なにしろ我軍の戦略物資（弾薬、燃料）の備蓄は４０日分しかないのだから。
もしその時点で西側が停戦に応じないのであれば無条件降伏をするか全面核戦争を行うかの判断に迫られる。
我々としてはそのどちらも受け入れる訳にはいかない。
そこでいつでも停戦が行えるように国連総会の通常会期が始まる９月中旬に戦端を開き作戦予定期間（３０日）をすぎてもなお西側との講和が出来ない場合は戦略物資の備蓄が完全に欠乏しきる前に国連総会の停戦決議を受けれる事と

する。国連安全保障理事会（安保理）においての停戦要求に対しては常に拒否権行使を続け総会においての決議を主張し続ける事が必要である。
安保理の常任理事国５カ国の内３カ国が西側で占められてる現状では安保理の決議は一切受け入れる事はできない。
総会においてはアフリカおよびアジア諸国の同志達が有効な切札となるから西側諸国もあまり理不尽な停戦要求は提示できないだろう。
最悪の場合、国連総会決議以前に我軍が崩壊するような事があれば最高会議幹部会はその時米国が提示する停戦条項を受諾するしかない。
敵の戦車がモスクワに入城してからでは遅いのだから。
米国もナポレオンやヒトラーの二の舞、三の舞になりたくないであろう。

上記の意向にもとずき策定された限定介入戦略は「ボストーク計画」、半島統一作戦は「コンドラチェンコ」、対日上陸作戦は「マカロフ」と命名され作戦発動日は９月１７日と決定された。

停戦要求案推移

９月１７日〜１０月６日
ソ連要求案
　　朝鮮半島武力統一、日本の完全中立化、北海道割譲
米国要求案
　　国境線までの即時撤退、賠償、全潜水艦廃棄、全戦車廃棄

１０月７日〜１０月１１日
ソ連要求案
　　朝鮮半島武力統一、日本の完全中立化
米国要求案
　　国境線までの即時撤退、賠償、全潜水艦廃棄

１０月１２日〜１０月１６日
ソ連要求案
　　朝鮮半島武力統一
米国要求案
　　国境線までの即時撤退、賠償

１０月１７日午前零時
総会決議案
　　即時停戦、国境までの即時撤退

１９４５・８・１５　太平洋戦争終戦
１９４５・９・２　ベトナム民主共和国成立
１９４５・１０・２４　国際連合発足
１９４６・７・１　中国内戦勃発
１９４６・７・４　フィリピン共和国独立
１９４６・１２・１９　インドシナ戦争勃発
１９４８・４・１　ベルリン封鎖
１９４８・５・１４　第１次中東戦争（パレスチナ戦争）勃発
１９４８・８・１５　大韓民国成立
１９４８・９・９　朝鮮民主主義人民共和国成立
１９４９・４・４　ＮＡＴＯ（北大西洋条約機構）発足
１９４９・８・９　ソ連原爆保有
１９４９・１０・１　中華人民共和国成立
１９４９・１２・７　中国国民党、台湾遷都（台湾政府成立）
１９５０・２・１４　中ソ友好同盟締結
１９５０・６・２５　朝鮮戦争勃発
１９５２・７・２３　エジプトでクーデター
１９５３・８・１９　イランでクーデター
１９５５・５・１４　ＷＴＯ（ワルシャワ条約機構）発足
１９５５・１０・２６　南ベトナム共和国成立
１９５５・１１・２２　ＭＥＴＯ（中東条約機構）発足
１９５６・１０・２３　ハンガリー動乱勃発
１９５６・１０・２９　第２次中東戦争（スエズ動乱）勃発
１９５８・５・１３　アルジェリア内乱勃発
１９５８・７・１４　イラクでクーデター（共和制樹立）
１９５９・１・１　キューバで革命（カストロ政権樹立）
１９６０・５・２７　トルコでクーデター
１９６０・６・３０　コンゴ動乱
１９６１・５・１６　韓国でクーデター（韓国軍事政権樹立）
１９６２・１０・１７　中国・インド国境紛争
１９６２・１０・２２　キューバ危機
１９６３・１１・１　南ベトナムでクーデター（ドン政権樹立）
１９６４・８・２　トンキン湾事件
１９６４・１０・１６　中国原爆保有
１９６５・６・１９　アルジェリアでクーデター
１９６５・９・１　第２次印パ戦争（インド・パキスタン）戦争勃発
１９６５・１０・１　インドネシアでクーデター
１９６６・８・８　文化大革命（中国）
１９６７・６・５　第３次中東戦争（６日戦争）勃発
１９６７・８・８　ＡＳＥＡＮ（東南アジア諸国連合）結成

１９６８・８・２０　チェコ動乱
１９６９・３・２　中ソ国境紛争（珍宝島事件）勃発
１９６９・９・１　リビアでクーデター
１９７１・９・８　中国でクーデター
１９７１・１２・３　第３次印パ戦争勃発
１９７２・５・２６　ＳＡＬＴ１（戦略兵器削減交渉）調印
１９７３・９・１１　チリでクーデター
１９７３・１０・６　第４次中東戦争（ラマダン戦争）勃発
１９７４・４・２４　ポルトガルでクーデター
１９７５・４・３０　ベトナム戦争終結
１９７６・７・２　ベトナム社会主義共和国成立
１９７６・１０・１２　中国４人組批判開始
１９７８・４・２７　アフガニスタンでクーデター（革命評議会政権）
１９７９・１・１６　イランでクーデター（ホメイニ政権樹立）
１９７９・２・１７　中越戦争（中国・ベトナム）勃発
１９７９・６・１８　ＳＡＬＴ２調印
１９７９・７・２０　ニカラグアでクーデター（解放戦線臨時政府樹立）
１９７９・１０・２６　韓国でクーデター
１９７９・１２・２７　ソ連軍アフガニスタン侵攻
１９８０・９・９　イラン・イラク戦争勃発
１９８２・４・２　フォークランド紛争勃発
１９８２・６・６　レバノン戦争勃発
１９８３・１０・２５　米軍グレナダ侵攻：エージェント・フューリイ作戦
１９８６・２・２５　フィリピンでクーデター（アキノ政権樹立）
１９８６・４・１５　米軍リビア爆撃：遼原の炎作戦
１９８６・１０・１１　レイキャビク会談
１９８７・１２・８　ＩＮＦ全廃条約調印
１９８８・４・１８　米軍イラン爆撃：祈るカマキリ作戦
１９８８・１０・１　ゴルバチョフ書記長、最高会議幹部会議長に就任
１９８９・１・２０　ブッシュ政権誕生
１９８９・２・１５　ソ連軍アフガニスタンから完全撤退
１９８９・４・９　ソ連領グルジアで暴動発生
１９８９・６・４　中国政府、天安門で武力制圧
１９８９・９・１２　東欧から西欧に難民大量流出
１９８９・１２・１　フィリピンでクーデター、米軍介入
１９８９・１２・２　マルタ会談
１９８９・　ベルリンの壁崩壊
１９８９・　バルト３国問題
１９８９・　ルーマニアで内乱
１９８９・　米軍パナマ侵攻

第2章 ゲームを始める前に

1　はじめに

『バトル』は、１９９０年代の極東地域における国際紛争をシミュレートするゲームです。プレイヤーの目的はアメリカ太平洋軍総司令官として、西側勢力に所属する国家を指揮してコンピュータが指揮する東側勢力と交戦し、各シナリオに設けられた勝利条件を達成する事です。

１．１　商品構成

[1.11]
本製品には、以下のものが含まれています。

○フロッピーディスク　５枚
○『バトル』解説書　１冊
○「現代兵器図鑑」　１冊
○「登場艦船一覧」　１冊
○付属マップ　２枚
○『バトル』ユーザー登録ハガキ１枚

このゲームで使用するフロッピーディスクの内容は、次の通りです。

○ディスク１····「起動ディスク」
○ディスク２····「プログラムディスク」
○ディスク３····「シナリオディスク」
○ディスク４····「グラフィックディスク」
○ディスク５····「図面ディスク」

この他に、ゲームを途中でセーブする場合はセーブ用のフロッピーディスクを用意して下さい。セーブ用ディスクは、ゲームと同じメディアのものをご使用下さい。ゲームを始める前にフォーマットしておく必要はありません。

１．２ ハードウェア構成

[1.21]
『バトル』は、次のハードウェア下で動作します。

○本体
　ＰＣ－９８０１Ｍ／ＶＭ／ＶＸ／ＲＡ／ＲＸ（５”－２ＨＤ）
　ＰＣ－９８０１ＵＶ／ＵＸ／ＥＸ（３．５”－２ＨＤ）
　ＰＣ－８８ＶＡ（５”－２ＨＤ）
※動作には、メモリ６４０ＫＢが必要です。メモリの足りない機種は増設が必要です。
※上記以外の機種での動作は保証しかねますので、ご了承下さい。

○ディスプレイ
　６４０ドット×４００ラインの高解像度ディスプレイ

○マウス
　ＮＥＣ純正のバスマウス（マウスなしでも動作します）
※シリアルマウスには対応していません。ご注意ください。

○ＦＭ音源
　ＮＥＣ純正のサウンドボード（サウンドボードなしでも動作します）

１．３ 取扱上の注意

[1.31]
フロッピーディスクの取扱いについて、以下の注意事項を守って下さい。
ゲームの起動やセーブ時には、画面のメッセージに従って、ディスクを交換して下さい。また、これ以外の時には、ディスクは抜かないようにして下さい。
ゲームのセーブはゲーム中に行いますが、セーブせずにゲームを中断してしまっても構いません。但し、このような時は、ドライブのアクセスランプが点灯していないのを確認して下さい。
ゲームを終了したら、ディスクは必ず保護用の封筒（エンベロープ）に入れて、ホコリ、直射日光、磁気、温度に注意して保管して下さい。

[1.32]
もし、フロッピーディスクを破損したりマニュアルなどの部品を紛失した時は、ＧＡＭで有償交換のサービスを行っております。詳しくは巻末をご覧下さい。

第3章 基本ルール

2　用語の説明

『バトル』では、ゲーム中に特殊な用語を使用しています。以下にこれらのおおまかな意味について説明します。

2．1 ゲーム中の基本語句

「西側」…………プレイヤーの指揮する勢力を総称して「西側」と呼びます。

「東側」…………西側に対して、コンピュータの指揮する勢力のことです。

「ＴＦ」…………艦隊のことです。全て水上艦（潜水艦以外の艦船）で構成されます。

「ＳＦ」…………潜水艦隊のことです。潜水艦のみで構成されます。

「通常陸戦兵器」‥‥戦車やヘリ、歩兵などの陸戦兵器の総称です。

「ランチャー」……陸戦兵器の中でも、特に対艦。対空ミサイルを発射する発射機の総称です。

「根拠地」………都市や軍事基地を表します。

2．2 ゲームの手順に関するもの

「ターン」………このゲームにおける時間の単位で、１ターンは実際の半日を表します。

「フェイズ」……１ターンはフェイズによって構成されます。作戦や外交等、目的の異なるいくつかのフェイズがあります。

2．3 選択、入力時に使用するもの

「マップカーソル」‥マップ上に表示され、マップ上の特定のエリア（根拠地や艦隊など）を指定する時に使用します。

「ウインド」……コマンドを選択する時に、マップ上に使用可能なコマンドの一覧を表示します。

「反転カーソル」‥‥ウインド上でのコマンドの選択などに使用します。水色のカーソルで表示され、カーソルのある項目は、反転表示になります。

３　基本操作

［概要］

『バトル』の操作は、基本的にウインドを開いて、コマンドを選択する形をとっています。操作はマウスかキーボード、もしくは両方で行います。

３．１　操作に必要なキー

[3.11]

操作に必要なキーは、次の通りです。

○マウスの場合・・・・・・右クリック
　　　　　　　　　　　左クリック
○キーボードの場合・・ＥＳＣキー
　　　　　　　　　　　リターンキー
　　　　　　　　　　　カーソルキー
　　　　　　　　　　　テンキー

[3.12]

「クリック」とは、マウスのボタンを押して離す動作のことです。左ボタンの場合「左クリック」、右の場合「右クリック」と言います。キーボードのリターンキーは左クリックと、ＥＳＣキーは右クリックと同じ働きをします。

３．２　操作のしかた

[3.21]

このゲームの操作には「マウスのみ」「キーボードのみ」「キーボードとマウスの両用」の３種類のやり方があります。３番目の「両用」とは、通常の操作はマウスで、数値入力のみキーボードで行うものです。

[3.22]

このゲームの基本操作は、それぞれ次の手順で行います。

○ウインドのオープンとクローズ

メインマップ上で左クリック（リターンキー）すると、ウインドが開きます。この時、右クリック（ＥＳＣキー）すると、ウインドは閉じます。

○反転カーソルによる項目の選択

ウインド上でのコマンドの選択や、「はい／いいえ」などの選択は、反転カーソルで行います。

反転カーソルの移動は、マウスの場合はマウスを動かして、キーボードの場合はカーソルキーの上下左右で行います。選択したい項目に反転カーソルを移動させたら、左クリック（リターンキー）で決定します。

○メッセージ表示の終了

ゲームの中でメッセージが多数表示されますが、プレイする上で重要な情報も多いので、メッセージの表示はキー操作によって終了するようになっています。画面上にメッセージが表示されている時に右クリック（ＥＳＣキー）すると、表示を終了します。

○数値の入力

ゲーム中には部隊の編成時などで数値入力を行う部分がいくつかあります。数値入力には操作方法によって、次の３種類のやり方があります。

①マウスの操作時での入力

マウスで緑のカーソルを移動させ、入力したい項目に合わせたら左クリックします。「０」と白で表示されるので、マウスの左右でカーソルを左右に動かして入力するケタ数を設定します。マウスの上下で現在カーソルのあるケタの値（０～９）を設定します。もう一度左クリックすると入力した数値は緑に変わり、再びカーソルで項目を選択できるようになります。

②キーボードの操作時での入力

カーソルキーで緑のカーソルを移動させ、入力したい項目に合わせたらリターンキーを押します。カーソルが白に変わるので、テンキーで数値を入力します。リターンキーを押すと入力した数値は緑に変わり、再びカーソルで項目を選択できるようになります。

③キーボード、マウス両用時での入力

通常の操作はマウスで行いますが、数値入力でカーソルを移動させ、左クリックで入力する項目を決定してからは、キーボードで数値を入力します。数値を入力してリターンキーを押すと、入力した数値は緑に変わり、再びマウスの操作に戻ります。

[3.23]

数値を入力する際に、入力できる値を越えて入力した時、左クリック（リターンキー）すると、入力可能な最大値が自動的に入力されます。例えば、航空機の編成の時に編成可能な最大機数が２８機だとしたら、「１０００」（２９以上の数値ならいくつでも）と入力すると自動的に最大の「２８」が入力されるわけです。

第4章 データの説明

4　マップ

［概要］
『バトル』のゲーム進行は、基本的に「メインマップ」上で行います。

4．1 マップとは

[4.11]
『バトル』では日本を中心とした極東地域（東西８０００キロ、南北４８００キロ）をカバーしています。このマップを「メインマップ」と呼びます。

[4.12]
メインマップは縦１６０、横９６の「エリア」から構成されます。エリアはこのゲームにおける距離の単位です。１エリアは実際の５０キロを表します。

[4.13]
ウインドを開いてコマンドを選択するなど、ゲームの進行にはメインマップを使います。メインマップの他に、マップの拡大表示や、特定の情報を表示するための何種類かのマップがあります。

4．2 マップの見方

[4.21]
マップ上には根拠地、ＴＦ、ＳＦの位置など多くの情報が表示されます。ここではマップの見方について簡単に説明します。

[4.22]
メインマップ上で表示されるものには、次の８種類があります。
○エリア
「エリア」とはこのゲームにおける距離の単位です。１エリアは実際の５０キロを表します。メインマップ上ではエリアは特に表示はされていませんが、マップカーソルはエリア単位で移動します。
拡大エリアマップ（ルール４．３項参照）上では、青いラインで仕切られたマス目が１エリアを表します。

○海岸線

緑の線は海岸線を表します。ＴＦやＳＦはこの海岸線を横切って移動することはできません。

○根拠地

根拠地は、西側を紫、東側を赤、中立を水色の光点で表示します。

○道路

根拠地と根拠地をつなぐ黄色の線で表します。陸上移動や陸戦は、道路によって隣接した根拠地同士の間で行います。

○ＴＦ

ＴＦの位置を表します。ＴＦは、西側を紫、東側を赤の光点で表示します。

○ＳＦ

ＳＦの位置を表します。ＳＦは、西側を紫、東側を赤の光点で表示します。

[4.23]

東側の赤い光点は、マップ上ではブリンク（点滅）します。

[4.24]

東西のＴＦ、ＳＦが同一エリアにいる場合は、黄色の光点で表示します。

４．３ その他のマップ

[4.31]

マップ表示のコマンドによって、各種のマップを表示することができます。これらのマップは、レーダーや天候など特定の情報を表示するためのものです。

[4.32]

メインマップ以外のマップには、次の７種類があります。

○拡大エリアマップ

根拠地やＴＦの正確な位置を知りたい時、特定の範囲を拡大して表示するのがこの拡大エリアマップです。

航空機やＴＦ、ＳＦの移動先や攻撃目標の指定は、拡大エリアマップ上で行うことができます。

拡大マップ上では、次のマーカーが表示されます。

［⏶］‥‥ＴＦ　［⚓］‥‥隣接海エリア（入港可）

［⏶］‥‥ＳＦ　［Ｃ］‥‥隣接海エリア（海岸のみ）

［－］‥‥機雷原

マーカーの色は、メインマップ上の光点と同じで、西側は紫、東側は赤、両軍が存在すれば紫で表示されます。

○レーダーマップ
　根拠地やＴＦ、ＳＦはそれぞれ「レーダー捜索範囲」を持ちます。このレーダーマップでは、メインマップ上に西側のレーダー捜索範囲を青の円で表示します。
○ソナーマップ
　根拠地やＴＦは、それぞれ「ソナー捜索範囲」を持ちます。このソナーマップでは、メインマップ上に西側のソナー捜索範囲を青の円で表示します。
○天候マップ
　このゲームの天候は「天候エリア」ごとに決定されます。この天候マップでは、メインマップ上に低気圧（台風と熱帯性低気圧）の位置と天候エリアごとの天候を表示します.
○増援マップ
　米本国からの増援部隊の位置を表示します。増援マップには、艦船用の「艦隊増援マップ」と航空機用の「航空増援マップ」の２種類があります。
○機雷マップ
　現在マップ上にある西側および東側で所在が明かな「機雷原」の位置を白の光点で表示します。
○海岸マップ
　地形が海岸のエリアは、それぞれ１箇所「隣接海エリア」を持ちます。この海岸マップ上では、隣接海エリアを白の光点で表示します。

5　根拠地

５．１　根拠地とは

[5.11]
　根拠地は、実際の都市や軍事施設、港などを表します。西側の根拠地は紫、東側の根拠地は赤、中立国の根拠地は水色の光点で表示されます。陸戦や移動は黄色の「道路」によって隣接した根拠地間で行います。

[5.12]
　根拠地には大都市、軍港都市、商港都市、拠点の４種類があります。

５．２　根拠地の機能

[5.21]
それぞれの根拠地は、次の機能を持ちます。

○飛行場

根拠地には「飛行場能力」があります。航空機が発着できるかどうかはこの飛行場能力の値によって決定されます。また、航空機の整備も飛行場能力を使って行います。飛行場能力は、工兵によってアップさせることができます。

○港

「隣接海エリア」を持つ海岸の根拠地には、港の機能を持つものがあります。港の根拠地には「軍港都市」と「商港都市」の２種類があります。

○陸戦拠点

陸戦は根拠地間で行うものです。陸戦は根拠地の陸戦兵器が行うもので、根拠地の「地形」や「陣地」の値などの影響を受けます。陣地は、工兵によってアップさせることができます。

○レーダーとソナー

根拠地には「レーダー」と「ソナー」の値があります。それぞれの値が大きいほど、根拠地の周辺のレーダーおよびソナー捜索範囲は大きくなります。

○勝敗判定への影響

このゲームの勝敗判定の基準の一つとして、「ＶＰ（ビクトリーポイント）」があります。敵根拠地の占領などによってＶＰは増減します。

[5.22]
軍港都市の根拠地に在泊している艦船は、「艦船整備フェイズ」に補給、揚搭、造修、修理が行えます。また軍港には「艦載弾薬庫」があり、艦船用の弾薬を補給できます。

[5.23]
商港都市の根拠地の場合、同じように在泊している艦船の揚搭、修理が行えます。補給艦が在泊している時は、補給艦からの補給が行えます。

５．３　根拠地のデータ

[5.31]
１つの根拠地は、それぞれ下記のデータを持ちます。各種データは、画面上に次のように表示されます。

《根拠地表示画面》

マーク・・・・・・・・西側は［W］東側は［E］中立国は各国の国旗を表示します。
勢力・・・・・・・・・・根拠地の属する勢力と、その根拠地名を表します。
領有権・・・・・・・・その根拠地がどの国家の領有かを表します。
地形・・・・・・・・・・根拠地の地形を表します。
種別・・・・・・・・・・大都市や軍港都市などの種別を表します。
工兵行動・・・・・・現在設定されている工兵行動を表します。
障地・・・・・・・・・・地雷の値を表します。
地雷・・・・・・・・・・障地の値を表します。
ソナー・・・・・・・・根拠地のレーダー値と捜索範囲をキロ数で表します。
レーダー・・・・・・根拠地のソナー値と捜索範囲をキロ数で表します。
飛行場・・・・・・・・根拠地の飛行場能力を表します。

VTOL～LTOL・・・・現在の飛行場の規模を表し、航空機の「発着レベル」と比較して
発進、着陸できるかを判定します。
発着とも可なら水色で表示
着陸のみ可なら黄色で表示
発着できなければ赤で表示

艦載弾薬庫・・・・軍港都市に保有している艦船用の弾薬の種類と量を表します。
在泊艦船・・・・・・根拠地に在泊している艦船の艦種別の隻数を表します。

ＡＩＲ・・・・・・・・根拠地にいる航空機の一覧です。
①航空機の機能（戦闘機、爆撃機など）
②航空機の名称
③整備済み機の機数
④未整備機の機数
⑤各機種の合計

ＬＡＮＤ・・・・・・・・根拠地にいる通常陸戦兵器の一覧です。
①陸戦兵器の部隊種別
②兵器の名称
③未移動の兵器数
④移動済みの兵器数
⑤各兵器の合計

ランチャー・・・・・・根拠地にいるランチャーの一覧表
①ランチャーの用途（対艦と対空）
②ランチャーの名称
③未移動のランチャー数
④移動済みのランチャー数
⑤根拠地のミサイル（ランチャーと同様）

※航空機の機能は、次のように表示されます。

Ｆ・・・・戦闘機　　Ｅ・・・・電子戦機
Ｂ・・・・爆撃機　　Ｐ・・・・対潜哨戒機
Ｔ・・・・輸送機　　Ｋ・・・・給油機
Ｗ・・・・早期警戒機

※ランチャーの用途は、次のように表示されます。

Ａ・・・・対空ミサイルランチャー
Ｓ・・・・対艦ミサイルランチャー

[5.32]
根拠地の地形には次の８種類があります。

海岸	森林
平地	密林
山地	砂漠
荒地	湿地

[5.33]
根拠地の地形は、部隊の陸戦時の移動力や戦闘解決に影響を与えます。

[5.34]
海岸の根拠地は、必ず１箇所ずつ「隣接海エリア」を持ちます。入港、出港、対地砲撃、上陸は、必ず隣接海エリアを通じて行います。

[5.35]
１つの根拠地に置くことのできる兵器や弾薬の上限は、次の通りです。
○艦船…………無制限
○通常陸戦兵器…・空中部隊４種類、機甲部隊９種類
　　　　　　　　支援部隊７種類、徒歩部隊３種類
　　　　　　　　各兵器それぞれ最大９９９９台まで
○ランチャー……３種類、それぞれ最大９９９９台まで
○航空機…………１０機種、それぞれ最大９９９９機まで
○艦載弾薬………１０種類、それぞれ最大９９９９発まで
　（軍港のみ）
○ミサイル………３種類、それぞれ最大９９９９発まで

５．４　根拠地と戦闘

[5.41]
根拠地において発生する戦闘は、次の３種類です。
○陸戦
　道路によって隣接した根拠地間で発生します。陸戦では、通常陸戦兵器で部隊を編成して戦闘を行います。
○航空機による対地爆撃
　航空機の任務の一つです。敵根拠地に対して爆撃を行い、敵の通常陸戦兵器、ランチャー、在泊艦船、陣地、飛行場、レーダーサイトを攻撃します。
○ＴＦによる対地砲撃と上陸
　ＴＦが敵根拠地の隣接海エリアにいる時に、根拠地の通常陸戦兵器または陣地に対して対地砲撃を行うことができます。また、ＴＦの中に通常陸戦兵器を搭載している水上艦がある場合上陸を行うことができます。

[5.42]
敵根拠地は、陸戦によってのみ占領することができます。ＴＦによる上陸も陸戦に含みます。対地爆撃、対地砲撃などで敵の部隊を全滅させても、陸戦を行わなければ占領することはできません（根拠地の占領についてはルール５２．９項参照）

[5.43]
根拠地における戦闘は、西側もしくは東側根拠地でのみ発生します。中立国の根拠地に対しては攻撃は行えません。また、中立国の根拠地から攻撃を受けることもありません。

５．５ 根拠地と国家

[5.51]
根拠地の「領有権」は、戦争が始まる前に各根拠地がどの国家の領土であったかを表します。

[5.52]
国家が中立の場合、その国家の領有する根拠地は画面上では全て水色で表示されます。西側も東側も中立国の根拠地に対しては移動も攻撃もできません。国家と勢力の関係については、ルール６．１項で詳しく説明します。

５．６ トンネル

[5.61]
マップ上には「トンネル」が２箇所あります。一つはﾊｺﾀﾞﾃとｱｵﾓﾘ、もう一つはﾌｸｵｶとｸﾚを結んでいます。

[5.62]
トンネルはマップ上では表示されませんが、トンネルで隣接した根拠地間では普通に移動、戦闘が行えます。

[5.63]
トンネルは「作戦フェイズ」中に、工兵を使って爆破することができます。

6　勢力

［概要］
　国家は西側、東側、中立、孤立のいずれかの勢力に属します。中立の国家はゲーム中で西側または東側に変化することがあります。

6．1 国家と勢力

[6.11]
ゲームに登場する国家は、次の１０か国です。

ソ連	台湾
北朝鮮	日本
ベトナム	フィリピン
モンゴル	韓国
中国	米国

[6.12]
国家は、次のいずれかの「勢力」に所属します。
○西側‥‥プレイヤーが指揮します。
○東側‥‥コンピュータが指揮します。
○中立‥‥東西どちらも指揮できませんし攻撃もできません。．但し、「外交フェイズ」において西側または東側に変わる可能性があります。
○孤立‥‥ゲームを通じて、東西どちらにもつきません。

[6.13]
プレイヤーは西側に所属する全ての陸戦兵器、艦船、航空機を指揮できます。西側の根拠地であれば、国籍に関係なく部隊の移動や艦船の修理、補給などを行うことができます。

[6.14]
プレイヤーが指揮できるのは西側の国家だけです．中立の国家が途中で西側になれば、その時点でプレイヤーの指揮下に置かれます。

[6.15]
東西いずれかの勢力に所属する国家が自国の領有する根拠地を全て敵側に占領された場合でも、その国家の陸戦兵器、艦船、航空機は消滅せずにそのまま東西各勢力の兵器としてそれぞれの指揮下で使用できます。

[6.16]
国家は次の7種類の内、いずれかの「主義」を持ちます。

武力革命主義	制限資本主義
社会主義	資本主義
民主社会主義	競争絶対主義
中立主義	

[6.17]
「外交フェイズ」において、中立の国家が東西どちらかの勢力に近づくことがあります。各国家の「主義」は、この時どちらの勢力に近づきやすいかを表します。例えば、「社会主義」であれば西側に近づく可能性は低く、逆に「資本主義」の国は西側に近づきやすいということです。

[6.18]
主義はゲームの途中で変化することはありませんが、ゲームの初期設定時に変更することができます。

6．2　中国の軍区

[6.21]
中国は、次の7つの軍区に分かれます。軍区を持つのは中国だけです。

東北軍区	広州軍区
北京軍区	成都軍区
済南軍区	蘭州軍区
南京軍区	

[6.22]
中国が中立勢力から西側もしくは東側の勢力に変わった場合、各軍区は乱数によってそれと反対の勢力に変わることがあります。西側または東側となった軍区は、普通の西側国家、東側国家と同じにそれぞれプレイヤー、コンピュータの指揮下に置かれます。

[6.23]
各々の軍区にどの根拠地が所属するかは、付属の『バトル根拠地マップ』を参照して下さい。

７　航空機

［概要］

航空機は根拠地やＴＦから発進して移動や輸送、爆撃などの「任務」を行います。航空機には「整備済み状態」と「未整備状態」の２種類があり、任務を行った航空機は「整備済み状態」から「未整備状態」になります。

７．１　航空機とは

[7.11]

航空機は根拠地（航空機の発着できる艦船のいるＴＦも含みます）に所属し、１回のコマンドで発進する根拠地と目的の根拠地を設定して、移動や攻撃、直衛などの「航空任務」を行います。航空機が２ターンに渡ってマップ上に存在することはありません。

[7.12]

航空機の行動は、大きく分けて次の３種類に分かれます。

○自軍根拠地やＴＦから、別の自軍根拠地やＴＦへの移動または空輸
○敵根拠地やＴＦ、ＳＦに対する攻撃を行い、発進した元の根拠地、ＴＦへ戻ってくる。
○西側根拠地、ＴＦに対する直衛

７．２　航空機のデータ

[7.21]

航空機は、各機種ごとに次のデータを持ちます。

○機能・・・・戦闘機、爆撃機などの種別を表します。
○発着・・・・航空機の「発着レベル」です。発進、着陸に必要な根拠地の飛行場能力を表します。
○機動・・・・空戦時のドッグファイトで、この値が高い航空機ほど撃墜されにくくなります。
○空戦・・・・ドッグファイト時の敵航空機に対する攻撃力を表します。
○掃射・・・・航空機の機銃掃射能力を表します。
○搭載・・・・搭載できる通常陸戦兵器の数を表します。
○昼夜・・・・「飛行制限」とも呼びます。航空機が昼のターンしか任務を行えないのか、夜のターンでも行えるのかを表します。
○生産・・・・航空機の生産国を表します。

[7.22]
航空機には、次の７つの機能があります。画面上では（）内の略称で表示します。

戦闘機（Ｆ）　　電子戦機（Ｅ）
爆撃機（Ｂ）　　対潜哨戒機（Ｐ）
輸送機（Ｔ）　　給油機（Ｋ）
早期警戒機（Ｗ）

[7.23]
輸送機は歩兵、工兵、空挺戦車を搭載して、他の根拠地へ輸送することができます。

[7.24]
早期警戒機が「直衛」任務を行った場合、直衛対象の半径４００キロがレーダー捜索範囲になります。

[7.25]
電子戦機の機能には、次の３種類があります。
①電子戦機を含む編隊は「ジャミング値」を持ちます。ジャミング値は電子戦機の数と同じです。ジャミング値は最高5までです。電子戦機を含む編隊は「レーダー誘導」の対空ミサイルに対して、ミサイルの命中率を下げさせることができます。。
②空戦時に対空ミサイルの射程が同じなら、ジャミング値の多い方が先にミサイルを発射できます。
③編隊には、機数によって小編隊（1～9機）、中編隊（10～35機）、大編隊（36機以上）の規模があります。通常は、東側の爆撃の際には敵編隊の規模が表示されますが、敵編隊が電子戦機を含んでいる場合、規模は不明になります。

[7.26]
給油機を含めて編隊を編成すると、編隊の移動力は給油機と同じになります。給油機がこの機能を発揮できるのは、１機につき自機を含めて１０機までです。

[7.27]
米国の戦闘機「Ｆ１１７」だけで対地、対艦爆撃を行う時、目標の根拠地、水上艦は、「レーダー誘導」の兵器は発射されません。また、「スクランブル」も発生しません。これは、Ｆ１１７がステルス機であることを表します。

７．３ 航空任務

[7.31]

航空機が行う移動や爆撃などは、全て「航空任務」と呼びます。航空機の任務には、次の６種類があります。

航空移動	対艦爆撃
航空輸送	対潜爆撃
対地爆撃	直衛飛行

航空任務を行うのは「作戦フェイズ」中のみです。

[7.32]

次に、各任務について説明します。

○航空移動

別の西側根拠地、ＴＦへ移動します。６種類の任務の中では最も移動力は多くなりますが、武装（ルール[7.33]項参照）は搭載できません。

○航空輸送

基本的には航空移動と同じですが、輸送機は根拠地にいる陸戦兵器を搭載することができます．輸送任務の編隊は、ＴＦには発着できません．

○対地爆撃

東側根拠地の通常陸戦兵器、ランチャー、在泊艦船、飛行場、陣地、レーダーサイトを爆撃します。

○対艦爆撃

東側ＴＦを爆撃します。

○対潜爆撃

東側ＳＦを爆撃します。

○直衛飛行

西側根拠地、ＴＦの上空直衛を行います。直衛編隊は直衛対象のエリアに進入した敵編隊と空戦を行います。

[7.33]

航空機は、任務によって武装が異なります。例えば日本のＦ４改は、対地爆撃では爆弾を、対艦爆撃では対艦ミサイルを搭載します。また、米国のＦ１４やＫＣ１０給油機などのように、爆弾や対艦ミサイルを搭載できなくても編隊の護衛や移動力アップのために任務に参加できるものがあります。逆に、Ｐ３Ｃ対潜哨戒機のように、移動と対艦、対潜爆撃といった特定の任務にしか使えないものもあります。

[7.34]

１回の航空任務は、次の手順で行います。
①発進させる根拠地、ＴＦの選択
②任務の選択
③航空機の編成
④目的地の選択

[7.35]

目的地は、爆撃任務なら爆撃目標の東側根拠地やＴＦ、ＳＦに。移動なら移動先の西側根拠地やＴＦに、輸送なら根拠地のみになります。爆撃を行った時は、必ず発進した西側根拠地、ＴＦに戻ってきます。

７．４ 直衛

[7.41]

直衛飛行の場合は目的地には着陸せずに、目的地の根拠地、ＴＦの上空を飛行し続けます。同時に存在できる直衛編隊は２０個までです。

[7.42]

根拠地のエリアに移動中の敵編隊が入った場合、根拠地の航空機は「スクランブル」を行うことができます。スクランブルを行った編隊は、直ちに直衛と同じ扱いになり、移動してきた敵編隊と空戦を行うことができます。すでに直衛の編隊のいるエリアでスクランブルを行った場合、前の直衛編隊と合流します。そうでない場合、新しい直衛編隊となりますが、直衛編隊の上限２０を越えてしまうような場合はスクランブルはできません。スクランブルが行えるのは根拠地のみです。スクランブルできる機数は、根拠地のレーダー値によって異なります。

[7.43]

直衛の編隊は、直衛対象である根拠地が敵側に占領された場合やＴＦが戦闘、入港、合流などで消滅した場合には、その時点で自動的に発進した根拠地、ＴＦに帰投します。発進した所自体も消滅した場合、その編隊は「不時着」します。不時着は墜落と同じ扱いです。

[7.44]

直衛編隊は、作戦フェイズ中いつでも「直衛任務解除」が行えます。直衛任務解除は「情報」コマンドの「直衛一覧」の画面上で行えます。

７．５　航空任務に対する制限

[7.51]

航空機はいつでも無制限に任務を行えるわけではありません。航空任務は以下の制限を受けます。

○飛行場能力が各航空機の発着レベルに達していないと、その航空機は発着できません（ルール７．６項参照）。
○航空任務は、天候と昼夜の影響を受けます（ルール１４．４項参照）。
○航空機には「整備済み状態」と「未整備状態」の２種類があります。航空任務は整備済み機のみ行うことができます。一度任務を行った航空機は未整備状態になります。整備済み状態にするには「整備」を行います。

７．６　航空機と飛行場

[7.61]

航空機は、根拠地の飛行場能力と航空機の発着レベル（VTOL～LTOL）を比較して、そこに発着できるかどうかが決定されます。航空機が発着にどの程度の飛行場能力を必要とするか、次の表で説明します。

	０～９	１０～１９	２０～２９	３０～３９	４０～４９
ＶＴＯＬ	発／着	発／着	発／着	発／着	発／着
ＳＴＯＬ		着	発／着	発／着	発／着
ＣＴＯＬ			着	発／着	発／着
艦載機			着	発／着	発／着
ＬＴＯＬ				着	発／着

※タテ欄は航空機の発着レベル、ヨコ欄は根拠地の飛行場能力を表します。
※「発」は発進可能、「着」は着陸可能を表します。

[7.62]

艦載機は空母に発着できます。ＶＴＯＬの航空機は空母、軽空母、強襲艦に発着できます。

[7.63]

飛行場能力は、工兵によってアップさせることができます。また、対地爆撃を受けると低下します。

７．７　航空機の整備

[7.71]

航空機の状態には、「整備済み状態」と「未整備状態」の２種類があります。航空任務が行えるのは整備済み機だけです。一度任務を行った航空機は未整備

機になります。未整備機は一切の任務を行えません。未整備機を整備済みに戻すには「航空機整備フェイズ」で整備を行います。

[7.72]
「航空機整備フェイズ」では、その根拠地の飛行場能力と同じ未整備機数を整備することができます。航空機整備フェイズは１ターンに１回なので、同じ航空機が１ターンに２回航空任務を行うことはありません。航空機整備フェイズで整備された航空機は、「整備済み状態」に戻ります。

[7.73]
整備には、航空機１機種ごとに優先順位があります。整備は必ず優先順位の上のものから順に行います。優先順位についてはルール４１．１項で説明します。

８　艦船

８．１　艦船とは

[8.11]
艦船は、「水上艦」と「潜水艦」の２種類に分類されます。水上艦は、潜水艦を除くすべての艦船を含みます。

[8.12]
軍港都市、商港都市にいる艦船を「在泊艦船」と呼びます。根拠地を出港して洋上に出る場合、艦船は「ＴＦ」や「ＳＦ」を編成し、ＴＦ、ＳＦ単位で行動します。

[8.13]
「ＴＦ」とは水上艦の艦隊を、「ＳＦ」は潜水艦の艦隊をそれぞれ表します。

８．２　艦船のデータ

[8.21]
水上艦と潜水艦には、それぞれ次の艦種があります。また、水上艦は、艦種ごとに大型艦、小型艦に分類されます。大型艦には大型戦闘艦、空母、軽空母、強襲艦、補給艦、輸送艦の６艦種があります。小型艦はそれ以外の艦種全てを指します。

○水上艦（大型艦）	○水上艦（小型艦）	○潜水艦
大型戦闘艦	中型戦闘艦	戦略潜水艦
空母	小型戦闘艦	攻撃潜水艦
軽空母	コルベット	
強襲艦	哨戒艇	
補給艦	掃海艇	
輸送艦	敷設艦	
	ＡＧＯＳ艦	

[8.22]
各艦船は、次のデータを持ちます。

○防御
艦船の防御力を表します。この値が高い艦船ほど、敵の攻撃が命中した時に損害が出にくくなります。

○航続
艦船が補給を行わずに何エリア移動できるかを表します。原子力推進の艦船は、この値が「＊＊＊」と表示されており、無限に移動できます。各艦船があと何エリア移動できるかは、「残航続」として表示します。

○国籍
１クラス（〜型）ごとの国籍は、生産国の国名を表します。１隻単位の国籍は、現在その艦船を保有している国名を表します。

○ノイズ
潜水艦の発しているノイズのレベルです。戦闘時にはこの値が高いほど、攻撃を受けやすくなります（潜水艦のみ）。ノイズレベルについてはルール１０．３項で説明します。

○Ａ・Ｃ
航空機の搭載可能な最大機数です（空母、軽空母、強襲艦のみ）

○所属
現在その艦船が在泊中であればその根拠地名を、ＴＦ、ＳＦに所属していればＴＦ、ＳＦナンバーを表示します。

○速力

艦船の速さは通常ノットという単位が使われます。
１ノットは１時間に１海里（約１．８キロ）を進む速さです。
ですから５ノットの艦船が１２時間（１ターン）に進む距離は６０海里（約１０８キロ）となります。
このゲームでは１エリアの広さが約５０キロ四方なので２エリアとなります。
そこで各艦船の速度を５ノット単位の１０段階に分け艦船の移動力の基準としました。つまり速度レベル１（５ノット）の艦船は１ターン（１２時間）に２エリア（１００キロ）進めるわけです。
速力が２０ノットの艦船はレベル４、３０ノットの艦船はレベル６となります。速度がレベルの中間にある艦は切上げもしくは切捨てとなります。
速力が３２ノットの艦船はレベル６、３３ノットの艦船はレベル７となります。ただし艦船はいつでも最大速度で進めるわけではありません。
最大速度を出すのは戦闘中のほんの少しの間だけです。
最大速力７レベル（３５ノット）の戦闘艦でも１２時間に１４エリア（７００キロ）進めるわけではありません。
そんな事をしたら燃費が非常に悪くなるし第一にエンジンが故障します。
そこで艦船の移動における速力を巡航速力、戦闘における速力を戦闘速力とし巡航速力の上限を２５ノット（１０エリア）としました。
ですから速力レベル５以上の艦船の移動半径は速度レベルがいくつであっても半径１０エリアまでです。
艦船移動の際は艦隊速力（そのＴＦに属する艦船で最も速力レベルの低い艦船の速力）で行動可能な範囲が青いラインで表示されます。
たとえエリア数では到達可能でもこのラインの外には行動できません。
艦船の速力については文献により大きな差が見られますが本ゲームは基本的にジェーン年鑑の数値を使用し補足としてコンウェイズ年鑑とウェイヤーズ年鑑の数値を使用しました。
戦闘速力は海戦の時に大きな影響を与えます。

速力レベル	行動半径(ｴﾘｱ:ｷﾛ)	巡航速力(ﾉｯﾄ)	戦闘速力(ﾉｯﾄ)
0	０：　０	０	０
1	２：１００	５	５
2	４：２００	１０	１０
3	６：３００	１５	１５
4	８：４００	２０	２０
5	１０：５００	２５	２５
6	１０：５００	２５	３０
7	１０：５００	２５	３５
8	１０：５００	２５	４０
9	１０：５００	２５	４５

[8.23]

特定の艦種には、次のような機能を持つものがあります。

○空母は艦載機とＶＴＯＬ機の発着が、軽空母と強襲艦はＶＴＯＬ機の発着ができます。

○強襲艦と揚陸艦は、陸戦兵器を搭載して敵根拠地への上陸が行えます。輸送艦は陸戦兵器の自軍根拠地への輸送が行えます。

○ＴＦがＡＧＯＳ艦を含んでいる場合、ＴＦのソナー捜索範囲は通常の１００キロ（２エリア）から３００キロ（６エリア）にアップします。

○ＴＦが敷設艦を含んでいる場合、現在いるエリアに機雷を敷設できます。

○ＴＦが掃海艇を含んでいる場合、現在いるエリアの機雷を掃海できます。

○ＴＦが補給艦を含んでいる場合、「洋上補給」を行い弾薬と航続力を補給することができます。洋上補給は補給艦、コルベット、哨戒艇、掃海艇を除く全ての水上艦に対して行えます。

８．３ 艦船のブロック

[8.31]

艦船は、ルール[8.22]項で説明した「速力」や「防御」の他に、「ブロック」で構成されます。艦船の兵装や機関区などは全てブロック単位です。

[8.32]

兵器表示画面では、艦船のブロックは通常ブルーの長方形で表示されます。

[8.33]

水上艦のブロックには、「上部ブロック」と「下部ブロック」があります。上部ブロックは艦船の甲板上にある艦橋や各種兵装などを表します。下部ブロックは艦船の船体部分にある機関区やソナー、ＣＩＣ、居住区などを表します。

[8.34]

潜水艦のブロックは全て下部ブロックです。このため水上艦とは異なり、魚雷などの兵装も下部ブロックに含まれます。

[8.35]

全てのブロックは「兵装ブロック」と「一般ブロック」に分類されます。兵装ブロックとは、ミサイルや艦砲、チャフなど弾薬を消費するブロックを指します。一般ブロックとは、それ以外の機関区や居住区などのブロックを指します。兵装ブロックには必ず「発射数」と「斉射数」があります（ルール８．４項参照）。

８．４ 艦船の弾薬

[8.41]
兵装ブロックは「発射数」と「斉射数」の２つのデータを持ちます。発射数は一度の発射でその兵装ブロックが何発の弾薬を発射できるかを表します。斉射数は、その兵装ブロックが何回の発射が可能かを表します。

[8.42]
兵器表示画面では、艦船の兵装ブロックには、それぞれ兵装名と発射数が表示されます。また、画面右下の表には、各兵装の斉射数が表示されます。斉射数は、１回発射するごとに１ずつ低下します。斉射数が０になると、その兵装ブロックは弾切れになり、弾薬を補給するまで発射できません。

[8.43]
例えば、米戦艦アイオワの406㎜砲１ブロックは画面上では「406㎜砲：3」と表示されます。これは、406㎜砲が１回に３発の弾薬を発射する「発射数」を表します。また、画面右下には斉射数として「４０６㎜砲：8」と表示されています。これは、406㎜砲が最大８回の発射が行えることを表します。

[8.44]
各艦船は、補給を行って各兵装ブロックの斉射数を最大まで回復することができます。

８．５ 特殊なブロック

[8.51]
水上艦と潜水艦のソナーには、「ソナーレベル」があります。対水上艦、対潜水艦用の弾薬（魚雷やアスロックなど）は、ソナーレベルによって命中率がアップします。ソナーレベルについてはルール１３．３項で詳しく説明します。

[8.52]
通常の弾薬は、命中すると全て「直撃弾」になりますが、ＳＳＭ（対艦ミサイル）に対しては「チャフ」を発射すると、「直撃弾」を５０％の確率で「至近弾」にすることができます。

[8.53]
ＥＣＭを使用すると、敵ＳＳＭの命中率を５％低下させることができます。

[8.54]
デコイを発射すると、「音響誘導」の弾薬（アスロックや対潜魚雷など）の

命中率を半分にすることができます。

[8.55]
司令部ブロックを持つ水上艦は、ＴＦの「旗艦」になることができます。

[8.56]
カーゴブロックには、通常陸戦兵器、ランチャーおよびミサイルを１種類ずつ搭載することができます。各々の最大搭載数は、制限は陸戦兵器が５０、ミサイルが２００までです。

[8.57]
弾薬庫ブロックには、艦船の兵装ブロック用の弾薬を１種類ずつ搭載することができます。

[8.58]
機雷ブロックは１度に５０個の機雷を敷設し、そのエリアを機雷原にすることができます。逆に掃海具1ブロックは、１ターンに機雷を３個掃海できます。

８．６ 艦船の損害

[8.61]
艦船のブロックには、ブルー、イエロー、レッドの３レベルがあります。通常は全てのブロックはブルーですが、戦闘などで損害を受けた場合、イエローまたはレッドになります。

[8.62]
ブルーレベルのブロックは、損害を受けていない状態を表します。イエローレベルのブロックは、修理可能な損害を表します。レッドレベルのブロックは、修理不可能な損害を表します。

[8.63]
イエローまたはレッドレベルのブロックは使用できません。イエローレベルのブロックは「艦船整備フェイズ」にブルーレベルに回復させることができます。

[8.64]
特定のブロックが損害を受けた時、それぞれ次のような影響があります。
○兵装ブロックが損害を受けた時、そのブロックは弾薬を発射できなくなります。

○司令部ブロックが損害を受けた時、その艦船は「旗艦機能」を失います（ルール９．４項参照]）。
○水上艦のＣＩＣブロックが損害を受けた時、対艦用の弾薬を発射する兵装ブロックは使用できなくなります。
○水上艦のソナーブロックが損害を受けた時、対潜用の弾薬を発射する兵装ブロックは使用できなくなります。
○潜水艦のソナーブロックが損害を受けた時、全ての兵装ブロックは使用できなくなります。
○機関区ブロックが損害を受けた時、艦船の速力は１レベル低下します。
○強襲艦、揚陸艦、輸送艦のカーゴブロックが損害を受けた時、カーゴブロックとそこに搭載してあった兵器は使用不能になります。
○補給艦の弾薬庫ブロックが損害を受けた時、弾薬庫ブロックとそこに搭載してあった弾薬は使用不能になります。
○空母の飛行甲板ブロックが全て損害を受けると、艦載機の発着はできなくなります。
○軽空母、強襲艦のＶＴＯＬブロックが全て損害を受けると、ＶＴＯＬ機の発着はできなくなります。

[8.65]
ＥＣＭには発射数がないため兵装ブロックには区分されません。このためＣＩＣブロックが損害を受けても使用できます。

[8.66]
ブルーレベルの機関区が１つも無い艦船は、速力レベル０になります。全ての機関区ブロックがレッドレベルになった時、その艦船は沈没します。

[8.67]
潜水艦が損害を受けた時、レッドレベルとイエローレベルのブロック１個につき、潜水艦のノイズレベルが１上昇します。

[8.68]
根拠地の在泊艦船一覧やＴＦの艦船一覧などの画面上では、ＣＩＣとソナーがレッドレベルの艦船は次の色で表示されます。
○ＣＩＣとソナーが損害を受けた水上艦‥‥赤で表示
○ＣＩＣが損害を受けた水上艦‥‥‥‥‥‥紫で表示
○ソナーが損害を受けた水上艦‥‥‥‥‥‥黄色で表示
○ソナーが損害を受けた潜水艦‥‥‥‥‥‥黄色で表示
○損害を受けていない水上艦、潜水艦‥‥‥白で表示

８．７ 艦船の整備と補給

[8.71]
弾薬の補給や艦船の修理などは、「艦船整備フェイズ」で行います。「艦船整備フェイズ」では、根拠地での「補給」「揚搭」「造修」と、ＴＦが行う「洋上補給」「ダメコン」、そして根拠地での「修理」の手順で行います。

[8.72]
軍港都市に在泊している艦船は、「補給」「揚搭」「造修」が行えます。商港都市に在泊している艦船は、「補給」「揚搭」が行えます。

[8.73]
補給には損害を受けていない兵装ブロックへの弾薬の補給と、燃料の補給の２種類があります。燃料の補給とは、艦船の航続力を回復させることを表します。

[8.74]
「補給」を行うと、在泊艦船の兵装ブロックの斉射数を最大値まで回復します。そのために根拠地の艦載弾薬庫（または補給艦に搭載している）の弾薬の中から必要な弾薬を消費します。例えば、戦艦アイオワの406mm砲１ブロックの斉射数が０の時、斉射数を最大の１０まで回復させるには、３０発（発射数：３×回復する斉射数：１０）の406mm砲弾を消費します。この時、各艦船の残航続力も最大まで回復します。

[8.75]
軍港都市の在泊艦船に補給艦がいる場合、搭載している弾薬の中で数が２４０発を下回った弾薬庫ブロックにのみ、他の水上艦と同じように根拠地の艦載弾薬庫から補給されます。但し、弾薬庫１ブロックの弾薬は２４０発を越えることはありません。また、弾薬庫ごとの搭載弾薬の種類を変更することはできません。

[8.76]
艦載弾薬庫を持たない商港都市でも弾薬を搭載した補給艦が在泊していれば、弾薬の補給は補給艦から行えます。但し、補給艦から他の補給艦に弾薬を補給することはできません。弾薬の補給が行えなくても、燃料の補給は行えます。

[8.77]
「揚搭」を行うと、強襲艦、揚陸艦、輸送船は各々のカーゴブロックに根拠地の通常陸戦兵器、ランチャー、ランチャー用ミサイルを搭載するか、降ろすことができます。揚搭が行えるのはブルーブロックのカーゴブロックのみです。

[8.78]
「造修」を行うと、根拠地の在泊艦船同士で兵装ブロックの交換が行えます。交換できるのは同一の兵装ブロックで、発射数と斉射数の同じもの同士です。造修が行えるのは軍港都市のみです。

[8.79]
「補給」「揚搭」「造修」を終えて「フェイズ終了」すると、洋上補給、ダメコン、修理を行って「艦船整備フェイズ」を終了します。

８．８ 洋上補給とダメコン

[8.81]
根拠地での「補給」などを終えたら、洋上の各ＴＦについて「洋上補給」もしくは「ダメコン」のどちらかを行うことができます。ダメコンとは、ダメージコントロール（応急修理）のことです。

[8.82]
「洋上補給」は補給艦が所属しているＴＦにのみ行うことができます。洋上補給は、補給艦の搭載している弾薬を消費して各水上艦の兵装ブロックの斉射数を可能な限り最大まで回復させます。洋上補給が行われるのはブルーレベルの兵装ブロックに対してのみです。ＳＦは潜水艦のみで編成されるため、補給艦による洋上補給は行えません。ＳＦはダメコンのみ行えます。

[8.83]
洋上補給では弾薬の補給の他に、補給艦の航続力を消費して他の水上艦の「残航続」を回復することができます。洋上補給が行えるのは補給艦、コルベット、哨戒艇、掃海艇を除いた水上艦です。補給艦の航続力１は、他の水上艦の航続力に次のように換算されます。

大型戦闘艦	１：１	（補給艦の航続力：換算後の各航続力）
中型戦闘艦	１：２	
小型戦闘艦	１：３	
空母	１：１	
軽空母	１：１	
強襲艦	１：１	
揚陸艦	１：２	
輸送艦	１：２	
敷設艦	１：４	
ＡＧＯＳ艦	１：４	

例えば小型戦闘艦の航続力６０を回復するためには、補給艦の航続力は２０消費されます。補給艦自体の航続力が２００を下回ったら、航続力の補給は行えません。また、補給艦から他の補給艦に対しては、洋上補給は行えません。
[8.84]
洋上補給を行わないＴＦや補給艦のいないＴＦまたはＳＦは、「ダメコン」を行います。ダメコンを行うと、現在イエローレベルのブロックが各々２０％ずつの確率でブルーレベルに回復します。

[8.85]
敵ＴＦ、ＳＦと同じエリアにいるＴＦ、ＳＦは洋上補給、ダメコンを行うことはできません。

８．９ 修理

[8.91]
洋上のＴＦ全てに洋上補給もしくはダメコンを行ったら、根拠地に在泊している全艦船のイエローレベルのブロックは、全てブルーレベルに回復します。修理の結果はメッセージで表示され、修理が全て終わると、「艦船整備フェイズ」を終了します。

９ ＴＦ

［概要］
ＴＦは、水上艦が洋上で行動する時の単位です。ＴＦが行う移動やＳＳＭ攻撃を「ＴＦ任務」と呼びます。ＴＦには「未移動状態」と「移動済み状態」の２種類があります。

９．１ ＴＦとは

[9.11]
水上艦が根拠地から洋上に出る時には、「出港」を行って「ＴＦ」を編成し、旗艦を決定します。洋上では水上艦はいずれかのＴＦに所属し、移動、戦闘などは全てＴＦ単位で行います。

[9.12]
ＴＦにはそれぞれＴＦ１からＴＦ２０までのＴＦナンバーがあります。同時に存在できるＴＦは、最大２０個までです。

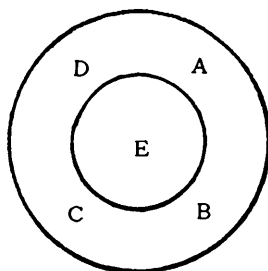
[9.13]
ＴＦが根拠地に入港した時点でそのＴＦ内の水上艦は根拠地の在泊艦船となり、ＴＦの編成は解かれます。また、ＴＦに所属するすべての水上艦が沈没した時、そのＴＦは消滅します。

[9.14]
ＴＦが入港した場合、そのＴＦから発進して直衛任務を行っている編隊は不時着します。空母、軽空母、強襲艦を含むＴＦを入港させる時には、直衛の有無に注意して下さい。必要であれば「直衛任務解除」を行って下さい。

９．２　ＴＦの隊形

[9.21]
ＴＦには隊形を表す「序列」があります。序列は出港時に決定します。

[9.22]
ＴＦは、Ａ～Ｅまでの５つのグループに分かれます。Ａ～Ｄのグループを「外周グループ」、Ｅグループを「内周グループ」と呼びます。出港時には水上艦をどのグループに入れるのかの「序列」を決定します。ルール８．２項で述べた「大型艦」は、内周グループにのみ配置できます。

[9.23]
ＴＦの編成時に設定した各々のグループは、戦闘時には次のような隊形になります。

Ａ～Ｄ‥‥「外周グループ」
Ｅ‥‥‥‥「内周グループ」

[9.24]
対艦ミサイル、潜水艦、航空機の対艦爆撃などは、この円周外から接近し、外周ブロックから内周ブロックの順で攻撃を行います。攻撃のパターンには、次の４種類の組合せがあります。

①外周Ａグループ→内周Ｅグループ ③外周Ｃグループ→内周Ｅグループ
②外周Ｂグループ→内周Ｅグループ ④外周Ｄグループ→内周Ｅグループ

例えば、外周Ａグループから攻撃を受けた場合、他の外周グループの水上艦は攻撃を受けないわけです。

９．３　ＴＦの編成

[9.31]
ＴＦは「ＴＦ編成」を行ってＴＦ同士の合流、ＴＦの分割、ＴＦ内の序列の変更を行うことができます。「ＴＦ編成」を行えるＴＦは、「未移動状態」のものだけです。また、「ＴＦ編成」を行うと、そのＴＦは「移動済み状態」になります。

[9.32]
「合流」は、２個のＴＦが同一エリアにいる時に行えます。合流の結果、片方のＴＦがもう片方に吸収されて消滅する場合もあります。合流を行えるＴＦは両方とも未移動のものだけです。旗艦を持つＴＦ対してのみ、合流のコマンドは実行可能です。

[9.33]
「分割」を行うと、１個のＴＦを２個に分割することができます。分割の結果、ＴＦ数が２０を越えてしまう場合は、分割は行えません。

[9.34]
「序列」を行うと、ＴＦ内の序列を変更することができます。序列の変更はＴＦの出港時と同じです。この時旗艦を新しく決定することもできます。

９．４　ＴＦの旗艦

[9.41]
ＴＦには、「旗艦」が存在します。旗艦になりうる水上艦はブルーレベルの司令部ブロックを持つものです。どの水上艦を旗艦にするかはＴＦの出港および「ＴＦ編成」のコマンド実行時に設定できます。旗艦が存在しなくてもＴＦは出港できます。洋上での「ＴＦ編成」にも旗艦の設定は行えます。

[9.42]
旗艦の存在するＴＦは、「旗艦機能」としてＳＳＭ戦、海戦の時に両軍の射程が同じ場合、攻撃の先制権を得ることができます。旗艦の司令部ブロックが損害を受けた時は、ＴＦは旗艦機能を喪失します。

９．５　ＴＦの能力

[9.51]
ＴＦの「艦隊速力」は、ＴＦ内で最も速力レベルの低い水上艦と同じになります。また、ＴＦの「艦隊航続」は、ＴＦ内で最も航続力の短い水上艦と同じになります。

９．６　ＴＦ任務（機雷敷設やＳＳＭ攻撃、移動済みと未移動について）

[9.61]
ＴＦの行う移動やＳＳＭ攻撃などは、全て「ＴＦ任務」と呼びます。ＴＦ任務を行うのは「作戦フェイズ」中のみです。ＴＦ任務には次の７種類があります。

ＴＦ移動	上陸
ＳＳＭ攻撃	対地砲撃
機雷敷設	ＴＦ編成
掃海	

[9.62]
ＴＦは、「艦隊速力」のレベルによって、１ターンの行動半径が異なります。ＴＦの移動を行う時は、移動目標のエリアを先に指定します。ＴＦの移動時には、ＴＦは現在位置から指定されたエリアまで直進します。移動目標のエリアが自軍の軍港都市または商港都市の隣接海エリアだった時、ＴＦはその根拠地に入港することができます。

[9.63]
ＴＦが移動中に、敵ＴＦやＳＦのいるエリアに入ったら、戦闘が発生します。また、敵ＴＦやＳＦに隣接したエリアを通過した場合、乱数によって戦闘が発生することもあります。

[9.64]
ＳＳＭ攻撃は、発射するＳＳＭの種類と数をまず指定して、次に目標の敵ＴＦを指定して行います。従って敵ＴＦの位置がレーダーや衛星で判明していないと攻撃はできません。

[9.65]
ＴＦが敷設艦を含んでいる場合、現在ＴＦのいるエリアに機雷の敷設を行うことができます。このゲームでは東側の敷設艦は登場しません。ゲーム開始時に東側は重要な根拠地の周囲にすでに機雷を敷設しています。

[9.66]
ＴＦが掃海艇を含んでいる場合、現在ＴＦのいるエリアの機雷を掃海することができます。掃海艇が触雷（機雷によって損害を受けること）することはありません。

[9.67]
ＴＦが強襲艦、揚陸艦を含んでいる場合、搭載している通常陸戦兵器で海岸の敵根拠地に上陸を行うことができます。

[9.68]
ＴＦは海岸の敵根拠地に対して、対地砲撃を行うことができます。

９．７　ＴＦ任務に対する制限

[9.71]
ＴＦ内の水上艦に「残航続力」が０になったものが１隻でもあれば、ＴＦの「残航続力」も０になり、そのＴＦは移動できなくなります。このような時、移動できない水上艦を「ＴＦ編成」でＴＦから分割するか、補給艦を含んだ他のＴＦと合流すれば良いわけです。

[9.72]
ＴＦ内の水上艦が機関区ブロックに損害を受けて速力が低下した時、ＴＦの艦隊速力も低下します。このような時、損害を受けた水上艦を「ＴＦ編成」で分割するか、自沈させればよいわけです。

[9.73]
ＴＦの移動は、現在の位置と目標の位置を結ぶ一直線上で行います。この時、陸地の上を通過するような移動は行えません。

[9.74]
「ＴＦ移動」「機雷敷設」「掃海」「ＴＦ編成」を行ったＴＦは「移動済み状態」になります。移動済み状態のＴＦは、次のターンまでこの４つの任務は行えません。ＳＳＭ攻撃、上陸、対地砲撃は１ターン中何度でも行えます。

[9.75]
敵ＴＦ、ＳＦと同じエリアにいるＴＦは「機雷敷設」「掃海」は行えません。

[9.76]
ＴＦ任務は、天候と昼夜の影響を受けます（ルール１４．４項参照）。

１０　ＳＦ

１０．１ ＳＦとは

[10.11]
潜水艦は洋上に出る時、ＴＦと同じようにＳＦを編成します。ＳＦの数は最大２０個までです。

[10.12]
「ＳＦ任務」には次の３種類があります。
ＳＦ移動
ＳＳＭ攻撃
ＳＦ編成

[10.13]
ＳＦの速力はＴＦと同様、ＳＦ内で最も速力の低い潜水艦と同じになります。

[10.14]
各任務の内容は、ＴＦ任務とほぼ同じものですが、「ＳＦ編成」はＴＦ編成とは違って「分割」のみ行えます。

１０．２ ＳＦ任務に対する制限

[10.21]
ＳＦ移動、ＳＦ編成を行ったＳＦは、「移動済み状態」になります。移動済み状態のＳＦは、次のターンまでこの２つの任務は行えません。

[10.22]
ＳＦ任務は、天候の影響を受けます（ルール１４．４項参照）。

１０．３ ノイズレベル

[10.31]
各ＳＦは１～６の「ノイズレベル」を持ちます。ＳＦのノイズレベルは、ＳＦ内で最も「ノイズ」の高い潜水艦と同じになります。ノイズレベルはそのＳＦがどの位の騒音を発しているかを表します。
[10.32]
ＳＦの移動時に６エリア以上移動したものは「高速巡航」を行ったとして、そのターン中は自動的にノイズレベルは６になります。

［10.33］
ノイズレベルが５以上の敵ＳＦは、「情報」コマンドの「カーソル情報」で、艦種などの詳しい情報を見ることができます。

［10.34］
ノイズレベルが６の敵ＴＦは、マップ上のどこにいても、ソナー捜索範囲に入っているのと同じように画面に表示されます。

１１　陸戦兵器

［概要］
陸戦兵器は、主に根拠地における戦闘を行います。陸戦兵器には「未移動状態」と「移動済み状態」があります

１１．１ 陸戦兵器とは

［11.11］
陸戦兵器には、通常陸戦兵器とランチャーの２種類があります。陸戦は通常陸戦兵器で行います。ランチャーは敵の攻撃に対して対空、対艦ミサイルで反撃を行います。

１１．２ 通常陸戦兵器のデータ

［11.21］
通常陸戦兵器は、次の４種類に分けられます。
○空中部隊‥‥各種ヘリで構成されます。
○機甲部隊‥‥戦車、ＡＰＣなどで構成されます。
○支援部隊‥‥牽引野砲、自走砲、対空兵器などで構成されます。
○徒歩部隊‥‥歩兵、工兵、民兵で構成されます。

［11.22］
通常陸戦兵器は、次のデータを持ちます。
○装甲‥‥兵器の防御力を表します。攻撃を受けた時、この値が高いほど破壊されにくくなります。
○射程‥‥射程の長さを表します。
○搭載‥‥その兵器が搭載できる歩兵部隊の数を表します。
○対空‥‥敵の空中部隊を攻撃する時の火力です。また、この火力で爆撃を行う敵航空機を攻撃します。
○対機‥‥敵の機甲部隊を攻撃する時の火力です。

○対支····敵の支援部隊を攻撃する時の火力です。
○対徒····敵の徒歩部隊を攻撃する時の火力です。
○生産····兵器の生産国を表します。

[11.23]
特定の通常陸戦兵器には、戦闘時に次のような機能を持つものがあります。
○各種ヘリは敵根拠地の地雷による被害を受けません。
○工兵は敵根拠地の地雷を除去することができます。
○牽引野砲、自走砲は敵ＴＦの対地砲撃を受けた時に、反撃することができます。
○ヘリ、装甲兵員輸送車は歩兵を搭載することができます。

１１．３ 通常陸戦兵器の機能

[11.31]
通常陸戦兵器は「陸上移動」で道路によって隣接した自軍根拠地間を移動することができます。また、「陸戦」で敵根拠地を占領した場合、攻撃に参加した陸戦兵器は占領した根拠地にそのまま移動することができます。

[11.32]
中国の民兵は、移動することはできません。

[11.33]
移動、陸戦は「未移動状態」の通常陸戦兵器のみ行うことができます。移動や陸戦を行った通常陸戦兵器は「移動済み状態」になります。移動済み状態の部隊は、次のターンに未移動状態に戻ります。敵の攻撃を受けた時は、移動済み状態でも陸戦を行うことができます。

[11.34]
陸戦では、攻撃目標の根拠地の地形と天候によって空中、機甲、支援、徒歩の部隊ごとに移動力が変化します。地形と天候によっては陸戦に参加できないこともあります。また、夜のターンに陸戦に参加できるのは徒歩部隊のみです。

[11.35]
民兵を除く通常陸戦兵器は、カーゴブロックを持つ強襲艦、揚陸艦に搭載することができます。
[11.36]
歩兵、工兵、空挺戦車は、輸送機に搭載することができます。

１１．４ 工兵

[11.41]
「工兵行動フェイズ」において各根拠地の未移動状態の工兵は、指定された「工兵行動」を行って根拠地の能力をアップさせることができます。工兵行動には、次の４種類があります。

○何もしない‥‥何も行いません。シナリオ開始時には全てこの状態です。
○飛行場設営‥‥工兵２０分隊につき、１ターンに飛行場能力が１アップします。
○障地構築‥‥‥工兵１０分隊につき、１ターンに「障地」の値が１アップします。
○地雷敷設‥‥‥１ターンに地雷が１敷設されます。工兵３０分隊以上が必要です。

[11.42]
地雷を１敷設すると、陸戦画面上で距離ゲージ１個が地雷原になります。
地雷は敵の攻撃を受けた時、距離ゲージ上を移動してきた敵部隊に損害を与えることができます。

[11.43]
工兵行動は「情報」コマンドの「根拠地一覧」の表形式の画面上で変更することができます。

[11.44]
敵根拠地と隣接した根拠地では、障地構築を行うことはできません。

[11.45]
工兵は「作戦フェイズ」にﾊｺﾀﾞﾃ、ｱｵﾓﾘとﾌｸｵｶ、ｸﾚ間を結ぶトンネルの爆破を行うことができます。トンネル爆破は、トンネルで隣接する両根拠地が西側のものである時に行えます。爆破には工兵を使用します。

[11.46]
爆破に使用する工兵は未移動状態のものだけです。爆破に使用した工兵数と同じ確率で成功します。爆破に使用した工兵は、爆破の成否に関わらず移動済みになります。

[11.47]
爆破したトンネルを通っての移動や戦闘は、以後一切行えません。

１１．５ ランチャーのデータ

[11.51]

各ランチャーは、次のデータを持ちます。

○装甲……ランチャーの防御力を表します。攻撃を受けたとき、この値が高いほど破壊されにくくなります。
○射程……射程の長さを表します。
○発数……１回で発射できるミサイルの発数を表します。
○破壊力…ミサイルの破壊力を表します。
○弾薬……そのランチャーが発射することのできるミサイルの名称です。
○用途……対空用、対艦用のどちらかを表します。
○誘導……ミサイルの誘導型式を表します。
○命中率…ミサイルの命中率を表します。

[11.52]

ランチャーには、次の２種類があります。

○対空ミサイルランチャー
　根拠地が対地爆撃を受けた時に、根拠地の対空ミサイルを発射することができます。
○対艦ミサイルランチャー
　根拠地が上陸や対地砲撃を受けた時に、根拠地の対艦ミサイルを発射することができます。

[11.53]

ランチャーは、陸戦に参加することはできません。このため、根拠地間の移動と根拠地からの「撤収」を行った時のみ「移動済み状態」になります。

[11.54]

ランチャーとミサイルは通常陸戦兵器と同じように強襲艦、揚陸艦に搭載することができます。

[11.55]

ランチャーは１回発射するごとに発射数分のミサイルを消費します。ミサイルのない根拠地のランチャーは発射することはできません。ミサイルを発射しても「移動済み状態」にはなりません。

１２　弾薬

１２．１ 弾薬とは

[12.11]
航空機、艦船、一部の陸戦兵器が攻撃を行う時は、各々が使用可能な「弾薬」を発射します。一回の発射で何発もの弾薬を発射するものもあります。

[12.12]
弾薬には命中率や射程、破壊力が決められており、命中判定や損害判定は全て弾薬の性能に左右されます。

１２．２ 弾薬のデータ

[12.21]
弾薬は、それぞれ次のデータを持ちます。
○機能‥‥どの目標に対して発射できるかを表します。
○誘導‥‥弾薬の誘導型式を表します。
○射程‥‥弾薬の射程距離を表します。
○破壊‥‥弾薬が命中した時の破壊力を表します。
○命中‥‥弾薬の命中率をパーセントで表します。

[12.22]
「機能」は、その弾薬がどの目標に対して発射可能かを表します。機能には「戦略」「対艦」「対地／対艦」「対空」「対潜」の５種類があります。例えば、戦艦アイオワの406mm砲の弾薬は対地／対艦用なので、敵水上艦に対しても対地砲撃にも使用できます。機能が「戦略」の弾薬は、核兵器のことです。

[12.23]
「誘導」は、その弾薬の誘導型式を表します。誘導型式には「無誘導」「レーダー誘導」「音響誘導」「赤外線誘導」などがあります。誘導型式によってＥＣＭやデコイ、電子戦機などによって妨害を受ける場合があります。

[12.24]
「射程」は、その弾薬の射程距離を表します。戦闘時には、射程の長いものから先に発射します。通常、戦闘は敵と同じエリアで行いますが、ＳＳＭのように射程が２ケタ以上のものは自分のいるエリア外に対して攻撃が可能です。この時、射程の値を１／１０した数が発射可能な半径になります。例えば、「トマホーク」の射程は１００なので、半径１０エリア内の目標を攻撃できます。

[12.25]
「破壊」は、弾薬の破壊力を表します。この値が大きい程、命中した時の被害が大きくなります。

[12.26]
「命中」は、弾薬の命中率を表します。敵の妨害や艦船のソナーレベルなどによって増減する場合があります。

１２．３ 弾薬の種類

[12.31]
艦船の兵装ブロック用の弾薬を「艦載弾薬」と呼びます。艦載弾薬は軍港都市と補給艦から艦船に補給されます。ランチャー用の弾薬は「ミサイル」と呼びます。ミサイルは各根拠地に置かれ、強襲艦や揚陸艦、輸送艦に搭載することもできます。

[12.32]
航空機が任務によって搭載するミサイルや爆弾は、ゲームを通じて使用する数に制限はありません。任務を選択した時点で自動的に搭載されます。

[12.33]
敵ＴＦの対地砲撃を受けた時、根拠地の牽引野砲や自走砲はこれに対して反撃を行います。この時「対艦弾」を発射しますが、対艦弾はゲームを通じて使用する数に制限はありません。反撃を行う牽引野砲、自走砲の数分が自動的に発射されます。

１３ レーダーとソナー

１３．１ レーダーとソナーとは

[13.11]
攻撃目標に指定するＴＦやＳＦの位置が赤い光点で表示されていなければ、爆撃やＳＳＭ攻撃は行えません。東側のＴＦやＳＦは、通常はマップ上には表示されません。これらの位置を明らかにするのが「レーダー」と「ソナー」です。

[13.12]
西側の「レーダー捜索範囲」、「ソナー捜索範囲」の中に入っている敵ＴＦ、ＳＦは画面上に赤い光点で表示され、攻撃の対象になります。

[13.13]
西側のレーダー捜索範囲とソナー捜索範囲は、それぞれ「レーダーマップ」「ソナーマップ」上で青の円で表示されます。

１３．２ レーダーとソナーの効果

[13.21]
根拠地、ＴＦ、ＳＦ、直衛機（早期警戒機を含むもの）は、全て「レーダー捜索範囲」を持ちます。各々のレーダー捜索範囲は、次の通りです。
○ＴＦ……半径２００キロ
○ＳＦ……半径１００キロ
○直衛機…半径４００キロ（早期警戒機を含んでいる場合のみ）
○根拠地…根拠地のレーダー値（０～９９）によって変化します。

１エリアは５０キロを表すので、ＴＦのレーダー捜索範囲は半径４エリアになります。

[13.22]
根拠地のレーダー値とレーダー範囲の関係は、次の通りです。

レーダー値	レーダー捜索範囲
０～９	なし
１０～１９	５０キロ
２０～２９	１００キロ
３０～３９	１５０キロ
４０～４９	２００キロ
５０～５９	２５０キロ
６０～６９	３００キロ
７０～７９	３５０キロ
８０～８９	４００キロ
９０～９９	４５０キロ

[13.23]
根拠地が敵の爆撃に対して行う「スクランブル」は、レーダー値によって発進できる最大機数が異なります。レーダー値と機数の関係は、次の通りです。

レーダー値	機数
０～１９	発進不可
２０～３９	５機
４０～５９	１０機
６０～７９	１５機
８０～９９	２０機

[13.24]
根拠地、ＴＦ、ＳＦは全て「ソナー捜索範囲」を持ちます。各々のソナー捜索範囲は次の通りです。
○ＴＦ……半径１００キロまたは３００キロ
○ＳＦ……半径１００キロ
○根拠地‥‥根拠地のソナー値（０～９９）によって変化します。

[13.25]
根拠地のソナー値とソナー捜索範囲の関係は、次の通りです。

ソナー値	ソナー捜索範囲
０～９	なし
１０～１９	５０キロ
２０～２９	１００キロ
３０～３９	１５０キロ
４０～４９	２００キロ
５０～５９	２５０キロ
６０～６９	３００キロ
７０～７９	３５０キロ
８０～８９	４００キロ
９０～９９	４５０キロ

[13.26]
対地爆撃で「レーダーサイト」を爆撃目標に設定すると、根拠地のレーダー値を減らすことができます。

[13.27]
根拠地が陸戦によって占領された場合、根拠地のレーダー、ソナー値は０になります。一度減ったレーダー、ソナー値は、回復することはありません。

１３．３ 艦船のソナー

[13.31]
ソナーには水上艦用ソナーと潜水艦用ソナーがあります。ソナーには７種類の「ソナーレベル」があり、戦闘時に「対潜」用と「対艦」用の弾薬の命中率をアップさせることができます。

[13.32]
水上艦用ソナーには、「水上艦ソナー」「ＶＤＳ」「ＴＡＳ」「ＳＯＵＴＡＳ」の４種類があります。

	対潜弾薬	対艦弾薬
水上艦ソナー（ソナーレベル１）	＋０％	＋０％（命中率修正）
ＶＤＳ　　（ソナーレベル２）	＋１０％	＋０％
ＴＡＳ　　（ソナーレベル３）	＋１５％	＋０％
ＳＯＵＴＡＳ（ソナーレベル４）	不可	不可

[13.33]

ソナーレベル４の水上艦は、米国のＡＧＯＳ艦だけです。ＡＧＯＳ艦は対艦、対潜用の兵装は搭載していません。ソナーブロックが損害を受けていないＡＧＯＳ艦を含むＴＦは、ソナー捜索範囲が３００キロになります。

[13.34]

潜水艦用ソナーには、「潜水艦ソナー」「攻撃潜ソナー」「高性能ソナー」の３種類があります。

	対潜弾薬	対艦弾薬
潜水艦ソナー（ソナーレベル５）	＋１０％	＋５％（命中率修正）
攻撃潜ソナー（ソナーレベル６）	＋１５％	＋１０％
高性能ソナー（ソナーレベル７）	＋２０％	＋１５％

[13.35]

ソナーが損害を受けている水上艦は、対潜用の弾薬を発射する兵装は使用できません。ソナーが損害を受けた潜水艦は、全ての兵装は使用できません。

[13.36]

戦闘時に潜水艦同士の射程が同じ時は、ソナーレベルの高いものから先に発射します。水上艦と潜水艦の戦闘では、ソナーレベルに関わらず、潜水艦が先に発射します。

１４ 天候と昼夜

１４．１ 天候マップ

[14.11]
メインマップはタテ６エリア、ヨコ１０エリアの「天候エリア」に分かれます。天候エリアは全部で６０個あります。

[14.12]
このゲームには「晴れ」「雨」「嵐」の３種類の天候があります。天候は天候エリアごとに決定されます。各エリアは、各々が所属する天候エリアの影響を受けます。

１４．２ 天候の決定

[14.21]
このゲームでの天候は低気圧の位置で決定されます。低気圧には熱帯性低気圧と台風があります。マップ上では熱帯性低気圧は白い雲で、台風は大型の雲で表示します。

[14.22]
熱帯性低気圧と台風は、毎ターン移動します。また、台風は熱帯性低気圧に変化し、熱帯性低気圧は消滅する可能性があります。

[14.23]
熱帯性低気圧の存在するエリアの天候は「雨」になります。台風の中心のエリアは「嵐」に、その上下左右４エリアは「雨」になります。それ以外エリアは「晴れ」になります。

１４．３ 昼夜

[14.31]
このゲームでは、１ターンは実際の半日を表します。ターンには「昼」のターンと「夜」のターンがあります。

[14.32]
昼のターンと夜のターンでは、各種任務について様々な制限が加えられます。

１４．４ 天候、昼夜の影響

[14.41]

このゲームでは、天候と昼夜によって次の影響があります。

○陸戦……天候と地形によって、参加できる兵器やその移動力に影響し
　　　　夜のターンでは、陸戦に参加できるのは歩兵だけです。

○艦船………嵐のエリアからはＳＳＭ攻撃はできません。
　　　　嵐のエリアではＴＦ、ＳＦの各種戦闘は発生しません。
　　　　嵐のエリアでは機雷の敷設、掃海はできません。
　　　　晴れ以外のエリアでは洋上補給、ダメコンはできません。
　　　　晴れ以外のエリアではＴＦの対地砲撃はできません。
　　　　晴れ以外のエリアではＴＦ編成はできません。
　　　　夜のターンには上陸、対地砲撃はできません。

○航空機…・晴れ以外のエリアを攻撃したり、直衛することはできません。
　　　　夜のターンでは、発進できない航空機があります。

○衛星………晴れ以外のエリアには衛星の「張り付け」はできません。

１５　機雷

１５．１ 機雷とは

[15.11]
機雷は、海のエリアに置くことのできる特殊な弾薬です。機雷の敷設は敷設艦で、機雷の除去は掃海艇で行います。

[15.12]
機雷の敷設してあるエリアを「機雷原」と呼びます。移動中のＴＦ、ＳＦが機雷原に入ったら、触雷して損害を受けたかどうかを判定します。西側の艦船は、西側の機雷原には触雷しません。東側の場合も同じです。また、掃海艇は触雷することはありません。

[15.13]
機雷原の位置は「機雷マップ」上で見ることができますが、東側の機雷原は表示されません。但し、一度でもその西側ＴＦ、ＳＦが触雷した機雷原は、以後機雷マップや拡大エリアマップ上で表示されるようになります。

[15.14]
１回の敷設で１エリアを機雷原にすることができます。この時、１エリアには５０個の機雷が敷設されます。機雷原のエリアに対して再び敷設を行うことはできません。１エリアの機雷の最大数は５０個までです。

[15.15]
機雷の敷設は敷設艦の機雷ブロックが損害を受けておらず、機雷の残斉射が残っている場合に行えます。

[15.16]
機雷の掃海は掃海艇の掃海具ブロックが損害を受けていない時に行えます。１回の掃海で、ＴＦ内の掃海具１ブロックにつき、機雷３個を掃海することができます。

１６　衛星

１６．１ 衛星とは

[16.11]
衛星には偵察衛星とキラー衛星の２種類があります。衛星は、毎ターンの

「衛星フェイズ」に打ち上げます。

[16.12]
衛星を打ち上げると、まず両軍のキラー衛星同士で戦闘を行い、残ったものがあれば敵側の偵察衛星を攻撃します。

[16.13]
偵察衛星は、打ち上げ時は「フリー」の状態です。フリーの偵察衛星は、根拠地またはＴＦに対して「張り付け」ができます。衛星の張り付いている根拠地、ＴＦは情報表示を行った時に、より詳しい内容を見ることができます。一度衛星が張り付いたＴＦは、レーダー捜索範囲の外に移動しても常に画面に表示され、攻撃の対象になります。

[16.14]
偵察衛星の張り付いたＴＦが入港や合流などで消滅した場合と「晴れ」以外のエリアに入った場合、その衛星は「フリー」に戻ります。

１７　情勢

１７．１　情勢の種類

[17.11]
情勢には「極東情勢」と「方面情勢」があります。極東情勢はゲームに登場する中立国の状態を、方面情勢はカリブ海、中東、ヨーロッパの状態を表します。情勢の変化は「外交フェイズ」に発生します。極東情勢は毎ターン、方面情勢は３の倍数ターン行われます。

[17.12]
極東情勢が変化した場合、中立国が西側もしくは東側として参戦することがあります。

[17.13]
方面情勢には「カリブ海情勢」「中東情勢」「ヨーロッパ情勢」の３種類があります。各方面情勢が変化した場合、両軍の増援の量が変化します。

１７．２ 極東情勢

[17.21]
中立国は各々「状態」を持ちます。状態は１～１５までの数値で表します。状態はその中立国が西側と東側どちらにに近いかを意味し、状態が少ない方が東側に近く、多いほうが西側に近いことを表します。

[17.22]
状態の数値は毎ターン、乱数と国家の「主義」によって１ずつ増減する可能性があります。状態が「１」になったらその国は東側に、「１５」になったら西側として参戦します。

[17.23]
ルール６．１項で説明したように、状態の変化は各国の「主義」によって増加しやすい（西側に近づく）か減少しやすい（東側に近づく）かが異なります。

１７．３ 方面情勢

[17.31]
方面情勢は、極東を除く世界情勢を表します。カリブ海、中東、ヨーロッパの３つの方面情勢は、それぞれ各勢力に対する増援に影響を与えます。

[17.32]
方面情勢には、次の５レベルがあります。
○情勢レベル１····「中立宣言」
○情勢レベル２····「平静」
○情勢レベル３····「緊張」
○情勢レベル４····「国境紛争」
○情勢レベル５····「全面衝突」

[17.33]
「中立宣言」または「全面衝突」になった方面情勢は、以後変化しません。

１８　増援

１８．１ 増援の種類

[18.11]
部隊の増援は「増援フェイズ」に行われます。増援の量は方面情勢により影

響を受けます。

[18.12]
増援には航空機の増援と艦船の増援があります。航空機の増援は奇数ターンにのみ、艦船の増援は４の倍数ターンにのみ行えます。各々は「航空増援マップ」「艦船増援マップ」上で処理されます。

[18.13]
増援マップ上には、メインマップの根拠地と同じように「ベース」が表示されます。増援部隊はベース単位で移動します。どのベースへどれだけの増援部隊を移動させるかは各増援マップ上で決定します。

[18.14]
増援部隊がメインマップに現れるのは、必ずアッツ、ウェーク、グアムのいずれかの根拠地からです。増援マップ上でこの３箇所に部隊を移動させれば、その部隊は自動的に各根拠地に現れます。

[18.15]
増援マップ上では部隊の移動はベース単位で行いますが、ベースには使用できないものもあり、方面情勢によって変化します。「緊張」と「国境紛争」の場合は、使用できないベースは黄色で表示されます。また、「全面衝突」の場合は、赤で表示されます。これらベースには部隊を移動させることはできません。また、初めからそのベースにいた部隊を移動させることもできません。

[18.16]
東側の増援は、奇数ターンには航空機が、偶数ターンには通常陸戦兵器がそれぞれソ連領の「タイシェト」に現れます。

１８．２ 方面情勢と増援

[18.21]
各方面情勢は、増援に対して影響を与えます。方面情勢にはルール１７．３項で説明した５段階の情勢レベルがあります。各シナリオの開始時には、全ての方面情勢はレベル３です。

[18.22]
カリブ海情勢は、西側の増援に対してのみ影響を与えます。カリブ海情勢がレベル１の「中立宣言」になると、西側はジャクソンビル、パナマの２箇所のベースを使用可能になります。

[18.23]
中東情勢は、東側の増援に対してのみ影響を与えます。中東情勢が「中立宣言」になると増援は増加し、逆にレベル５の「全面衝突」になると中東方面からの増援は一切なくなります。
[18.24]
ヨーロッパ情勢が「中立宣言」になると、西側はノーフォーク、ニューポートを使用可能になり、東側の増援も増加します。

１９　ゲームの終了

１９．１ＶＰ

[19.11]
ＶＰ（ビクトリーポイント）は、ゲームの勝敗の判定に影響を与えます。ＶＰは、次の条件によって増減します。

	西側の場合	東側の場合
○敵大都市の占領	＋５	－５
○敵軍港都市の占領	＋３	－３
○敵商港都市の占領	＋２	－２
○敵拠点の占領	＋１	－１
○敵大型艦の撃沈	＋１	－１

１９．２ 終了条件と勝利条件

[19.21]
各シナリオは、特定のターンになったら自動的に終了するものや、シナリオの「勝利条件」を満たした場合に終了するものなどがあります。これらのゲームを終了するための条件を「終了条件」と呼びます。各シナリオの勝利条件、終了条件については、第８章で説明します。

２０　ゲームの初期設定

２０．１ 装備の変更

[20.11]
このゲームでは、各シナリオ開始時の初期設定で各国の装備、備蓄、情勢を設定することができます。この設定によって各国の強弱を変え、難易度のバラ

ンスをとることができます。

[20.12]
「シャトル数」を西側は１５～２０、東側は１２～１５に設定できます。シャトル数は１ターンに打ち上げられる衛星の数を表します。

[20.13]
また、各国家の戦車と戦闘機の「装備レベル」を変更できます。装備レベルによってその国家が保有している戦車、戦闘機の種類が変化します。

[20.14]
装備レベルには「新型」「標準」「旧型」の３段階があります。装備レベルの基本値は「標準」です。「新型」の国家は新型の装備、「旧型」の国家は旧式の装備になります。シナリオ開始時には全ての国家は「標準」の設定です。

２０．２ 備蓄の変更

[20.21]
「備蓄」の設定では、国家別に各根拠地にあるミサイル、艦載弾薬の数を増減することができます。備蓄には、「多量」「標準」「小量」の３段階があります。シナリオ開始時の備蓄は「標準」です。

[20.22]
備蓄レベル１では根拠地のミサイル、弾薬の数は初期状態の２５％増しになります。備蓄レベル３では２５％減になります。

２０．３ 情勢の変更

[20.31]
「情勢」の設定では、極東情勢と方面情勢の両方を設定することができます。「極東情勢」では、各国家の「主義」を１段階変更することができます。「方面情勢」では、各方面の「情勢レベル」を１段階変更することができます。

第5章 コマンドの説明

２１　ウインドの種類と機能

［概要］
　コマンドは、ウインドの中から反転カーソルで選択することによって実行されます。ウインドにはいくつかの種類があります。

２１．１ ウインドの種類

[21.11]
　本ゲームではコマンドを行う時は、メインマップ上でコマンドを実行したい根拠地やＴＦ、ＳＦにマップカーソルを合わせてからウインドを開きます。マップカーソルの位置によって、ウインド内に表示される（つまり実行できる）コマンドが異なります。例えば、ＴＦを根拠地から出港させる「出港」のコマンドは、西側根拠地でなければ行えません。また、特定のフェイズでのみ使用できるコマンドもあります。

[21.12]
　ウインドを開いた時のマップカーソルの位置とフェイズによって、開くウインドには次の種類があります。各々の内容についてはルール２２．２項で、各コマンドの使い方については、２３項以降で説明します。

○作戦フェイズのウインド
　根拠地、ＴＦのないエリアで開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］
　西側根拠地の上で開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］［陸上任務］［出港］［航空任務］
　西側ＴＦの上で開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］［ＴＦ任務］［航空任務］
　西側ＳＦの上で開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］［ＳＦ任務］
　東側根拠地の上で開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］
　東側ＴＦの上で開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］
　東側ＳＦの上で開いた時
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］

○航空機整備フェイズのウインド
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］

○工兵行動フェイズのウインド
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］

○艦船整備フェイズのウインド
　　［マップ］［情報］［ＯＰＴ］［補給］［揚搭］［造修］

[21.13]
ＴＦとＳＦの両方がいるエリアでウインドを開く場合、コマンド実行までに次の手順を行います。
①コマンドを行うエリアをマップカーソルで選択
②コマンドを行うのがＴＦかＳＦかを選択
③コマンドを行うＴＦ、ＳＦナンバーの選択
④ウインドが開くので、実行するコマンドを選択

２２　コマンドの種類

２２．１　作戦コマンドと通常コマンド

[22.11]
コマンドには１ターン中の使用回数が決められているものと、回数の制限なしで使えるものの２種類があります。

[22.12]
『バトル』には、大きく分けて次の２種類のコマンドがあります。
○作戦コマンド……作戦フェイズ中に行うコマンドを「作戦コマンド」と呼びます。主に部隊の移動や攻撃を行うものです。
○通常コマンド……作戦フェイズ以外のフェイズでも使えるコマンドです。マップ表示や情報表示、セーブなどは、この「通常コマンド」に含まれます。

[22.13]
作戦フェイズでは東西双方とも６０回ずつの作戦コマンドを１回ずつ交互に行います。作戦コマンド全てを消費したら、そのターンの作戦フェイズは終了します。

[22.14]
通常コマンドは、作戦コマンドのようにコマンド数は消費しません。自分がコマンドを行う番であれば、何度でも使えます。

[22.15]
コマンドの選択は、次の手順で行います。
①まず、メインマップ上でコマンドを行いたい根拠地やＴＦの上にマップカーソルを移動させます。
②リターンキー（左クリック）を押してウインドを開きます。この時ウインド上にはその時実行できるコマンドだけが表示されます。
③反転カーソルでコマンドを選び、左クリック（リターンキー）します。ウインドをクローズしたい時は右クリック（ＥＳＣキー）します。

[22.16]
ウインドを開いてコマンドを選択すると二次的なウインドが表示され、さらにコマンドを選択する場合があります。例えば「マップ」のコマンドを選択した時、「拡大」「レーダー」「ソナー」「天候」「増援」「機雷」「海岸」の中からどのマップを表示するのかを更に選択するような場合です（ルール２２．２２項の表参照）．

[22.17]
ウインドを開くにはメインマップ上で左クリック（リターンキー）します。逆に、閉じる場合は右クリック（ＥＳＣキー）して下さい。

[22.18]
ウインドが開いていない状態で右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンドのパスになります。敵側に先にコマンドを使わせたい時などに使いますが、コマンド１回分損してしまうので、注意して下さい。

２２．２ コマンド一覧

[22.21]
この項では、ゲームに登場する全てのコマンドを、一覧表の形で紹介します。各コマンドの詳細については、ルール２３項以降で説明します。

[22.22]
左側の○がついているのが、最初にウインドを開いた時に表示されるコマンドです。このコマンドが更にいくつかのコマンドに分かれている場合があります。「出港」のように、分かれていない単体のコマンドもあります。

○マップ（ルール２３項）························通常コマンド

- 拡大　（ルール２３．１項）
- レーダー　（ルール２３．２項）
- ソナー　（ルール２３．３項）
- 天候　（ルール２３．４項）
- 増援　（ルール２３．５項）
- 機雷　（ルール２３．６項）
- 海岸　（ルール２３．７項）

○情報（ルール２４項）························通常コマンド

- カーソル情報（ルール２４．１項）
- 根拠地一覧（ルール２４．２項）
- 艦船一覧　（ルール２４．３項）
- 兵器一覧　（ルール２４．４項）
- 艦隊一覧　（ルール２４．５項）
- 衛星一覧　（ルール２４．６項）
- 直衛一覧　（ルール２４．７項）
- 情勢一覧　（ルール２４．８項）
- 日付　（ルール２４．９項）

○ＯＰＴ（ルール２５項）························作戦コマンド

- 円スケール（ルール２５．１項）
- 線スケール（ルール２５．２項）
- セーブ　（ルール２５．３項）
- フェイズ終了（ルール２５．４項）
- 環境　（ルール２５．５項）
- 中断　（ルール２５．６項）

○陸上任務（ルール２６項）······················作戦コマンド

- 陸戦　（ルール２６．１項）
- 陸上移動　（ルール２６．２項）
- トンネル爆破（ルール２６．３項）

○出港（ルール２７項）························作戦コマンド

○航空任務（ルール２８項）······················作戦コマンド

- 航空移動　（ルール２８．２項）
- 航空輸送　（ルール２８．３項）
- 対地爆撃　（ルール２８．４項）
- 対艦爆撃　（ルール２８．５項）
- 対潜爆撃　（ルール２８．６項）
- 直衛飛行　（ルール２８．７項）

○ＴＦ任務（ルール２９項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・作戦コマンド
├──ＴＦ移動　（ルール２９．２項）
├──ＳＳＭ攻撃（ルール２９．３項）
├──機雷敷設　（ルール２９．４項）
├──掃海　　　（ルール２９．５項）
├──ＴＦ編成　（ルール２９．６項）
├──上陸　　　（ルール２９．７項）
└──対地砲撃　（ルール２９．８項）
○ＳＦ任務（ルール３０項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・作戦コマンド
├──ＳＦ移動　（ルール３０．１項）
├──ＳＳＭ攻撃（ルール３０．２項）
└──ＳＦ編成　（ルール３０．３項）
○補給（ルール３１項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・通常コマンド
○揚搭（ルール３２項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・通常コマンド
○造修（ルール３３項）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・通常コマンド

２３　マップコマンド

［概要］

「マップ」コマンドを使って、特定の場所の拡大表示や、各種情報を示すマップを表示することができます。

「マップ」関係のコマンドは「通常コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に使用してもコマンド数は消費しません。

２３．１　拡大

[23.11]

「拡大」は、メインマップ上の特定の範囲を拡大表示する機能です。

[23.12]

「拡大」を選択すると、マップカーソルの位置を中心にタテ１２×ヨコ１２エリアの範囲を拡大した「拡大エリアマップ」を表示します。

[23.13]

拡大エリアマップ上では、１エリアを青いラインの四角形で表します。根拠地や隣接海エリア、ＴＦ、ＳＦ、機雷のマーカーも表示されます。

[23.14]

拡大エリアマップ上で右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻

ります。

２３．２ レーダー

[23.21]
「レーダー」を選択すると、西側の根拠地、ＴＦ、ＳＦ、直衛機のレーダー捜索範囲をメインマップ上に青で表示します。このマップを「レーダーマップ」と呼びます。

[23.22]
レーダーマップ表示中に右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２３．３ ソナー

[23.31]
「ソナー」を選択すると、西側の根拠地、ＴＦ、ＳＦのソナー捜索範囲をメインマップ上に青で表示します。このマップを「ソナーマップ」と呼びます。

[23.32]
ソナーマップ表示中に右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２３．４ 天候

[23.41]
「天候」を選択すると、台風および熱帯性低気圧の位置と天候エリアごとに天候を表示します。このマップを「気象マップ」と呼びます。

[23.42]
天候マップ上で右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２３．５ 増援

[23.51]
「増援」を選択すると、現在の増援状況を表す「増援マップ」を表示します。増援マップには「航空機」と「艦船」の２種類があるので、どちらの増援マップを表示するのかを先に選択して下さい。

[23.52]
「航空機」を選択すると、「航空増援マップ」を表示します。ここでは増援マップ上各ベースに反転カーソルを合わせて、ベースごとの航空機の機種と機数見ることができます。

[23.53]
「艦隊」を選択すると、「艦隊増援マップ」を表示します。ここでは増援マップ上のベースごとに、各増援ＴＦ、ＳＦ内容と目的地を見ることができます。

[23.54]
それぞれの増援マップ上で右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」すると、コマンド選択に戻ります。

２３．６ 機雷

[23.61]
「機雷」を選択すると、機雷原のエリアをメインマップ上に白の光点で示した「機雷マップ」を表示します。機雷マップには「西側」と「東側」の２種類があるので、どちらの機雷マップを表示するのかを先に選択して下さい。．

[23.62]
「西側」を選択すると、「西側機雷」マップを表示します。ここでは現在敷設されている西側の機雷原が表示されます。

[23.63]
「東側」を選択すると、「東側機雷マップ」を表示します。ここでは西側のＴＦ、ＳＦによって存在が明かになった東側の機雷原のみ表示します。

[23.64]
機雷マップの左側には、各機雷原ごとの機雷発数を表示します。反転カーソルを上下させると、表示する機雷原が変わります。反転カーソルのある位置の機雷は、マップ上では白ワクで表示されます。

[23.65]
機雷マップ上で右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２３．７ 海岸

[23.71]
「海岸」を選択すると、海岸の根拠地の「隣接海エリア」をメインマップ上

に白の光点で表示します。このマップを「海岸マップ」と呼びます。

[23.72]
海岸マップ上で右クリック（ＥＳＣキー）を押すと、コマンド選択に戻ります。

２４　情報コマンド

［概要］
情報表示には根拠地やＴＦ１個単位の情報を見る「カーソル情報」と、特定の項目についての情報を全根拠地、ＴＦ単位で表示する「一覧情報」の２種類があります。「情報」関係のコマンドは「通常コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に使用してもコマンド数は消費しません。

２４．１ カーソル情報

[24.11]
「カーソル情報」は、マップカーソルで選んだ根拠地やＴＦ、ＳＦの情報を表示する機能です。

[24.12]
まず情報を見たい対象の上にマップカーソルを移動させ、「カーソル情報」を選択します。ＴＦやＳＦがそのエリアにいる場合、更にどのＴＦ、ＳＦを表示するのかを指定します。

[24.13]
根拠地の情報は、ルール[5.31]項の形式で表示します。中立および東側根拠地の場合、情報はほとんど表示されません。西側根拠地と道路で隣接している場合は、陣地や飛行場能力は表示します。偵察衛星の「張り付け」を行った場合、これに加えて陸戦兵器の種類と数、在泊艦船まで表示します。

[24.14]
根拠地情報を表示中にもう一度左クリック（リターンキー）すると、根拠地の在泊艦船を表示します。

[24.15]
東側ＴＦの場合も、情報はほとんど表示されません。但し、偵察衛星の「張り付け」を行った場合、各水上艦の艦名も表示されます。東側ＳＦの情報も、通常はほとんど表示されませんが、ノイズレベルが５以上であれば艦名まで表

示されます。

[24.16]
水上艦、潜水艦の艦名が表示されている時に反転カーソルで艦船を選んで左クリック（リターンキー）すると、その艦船の図面とデータを表示します。この時もう一度左クリック（リターンキー）すると、西側艦船の場合は「自沈しますか？」とメッセージが出るので「はい」を選択すれば自沈させることができます。自沈を実行すると、指定した艦船は沈没します。

[24.17]
各々の情報表示画面上で右クリック（ＥＳＣキー）すると、一つ前の画面に戻ります。

２４．２ 根拠地一覧

[24.21]
「根拠地一覧」を選択すると、各根拠地のデータを一覧表で表示します。
「根拠地一覧」には「表形式」と「地図形式」の２種類があるので、どちらの形式で表示するのかを先に選択して下さい。

[24.22]
「表形式」の表示画面では、西側根拠地の飛行場能力、障地、地雷、在泊艦船や航空機数、陸戦兵器数などを一覧表の形で表示します。マウスもしくはカーソルキーの左右で、表示する項目が変化します。

[24.23]
表形式の根拠地一覧画面の項目には、略称で表記されているものがあります。
「障」････障地
「地」････地雷
「飛」････飛行場能力
「ソ」････ソナー捜索範囲
「レ」････レーダー捜索範囲

[24.24]
表形式の根拠地一覧画面上で左クリック（リターンキー）すると、「根拠地表示」「工兵行動変更」「整備順位変更」が行えます。
「根拠地表示」は、カーソル情報と同じ機能です。
「工兵行動変更」を行うと、根拠地の工兵行動を「何もしない」「飛行場設営」「障地構築」「地雷埋設」のいずれかに設定できます。
「整備順位変更」を行うと、根拠地の「未整備状態」の航空機が機種ごとに

表示されるので、整備の優先順位を決定します。表の上側にあるものが最も優先順位が高くなります。

[24.25]
「地図形式」の表示画面では、メインマップ右側に全根拠地名の一覧を表示します。根拠地を反転カーソルで指定すると、カーソル情報と同様に根拠地情報を表示します。反転カーソルのある位置の根拠地は、マップ上では白ワクで表示されます。

[24.26]
各々の一覧表示画面上で右クリック（ＥＳＣキー）すると、一つ前の画面に戻ります。

２４．３ 艦船一覧

[24.31]
「艦船一覧」を選択すると、西側艦船のデータを艦種別に一覧表で表示します。まず、どの艦種の情報を表示するのかを選択して下さい。

[24.32]
「大型戦闘艦」や「強襲艦」などの艦種別で、クラス、艦名、所属する根拠地またはＴＦ、ＳＦナンバーを一覧表の形で表示します。この時、艦名を反転カーソルで指定すると、その艦船の図面とデータを表示します。この時、西側艦船は「カーソル情報」と同様、自沈させることもできます。

２４．４ 兵器一覧

[24.41]
「兵器一覧」を選択すると、ゲームに登場する東西の全兵器の性能データを表示します。「兵器一覧」には「艦船」「航空機」「通常陸戦兵器」「ランチャー」「弾薬」の５種類があります。どの項目を表示するのかを先に表示して下さい。

[24.42]
「艦船」の表示画面では、ゲームに登場する艦船各クラスの国籍、速力レベル、防御力、航続力、ノイズ、航空機搭載数を表示します。クラス名を反転カーソルで指定すると、図面を表示します。

[24.43]
「航空機」の表示画面では、ゲームに登場する航空機各機種の任務ごとの航

続力と武装、性能データを表示します。マウスのもしくはカーソルキーの左右で、表示する項目が変化します。この時、１機種を反転カーソルで指定すると、その機種の図面と、画面右側にその機種が存在する根拠地および艦船をリストアップし、各々の機数を表示します。

[24.44]
「通常陸戦兵器」の表示画面では、ゲームに登場する通常陸戦兵器の性能データを表示します。この時、１種類を反転カーソルで指定すると、その兵器の図面と、画面右側にその兵器が存在する根拠地および艦船をリストアップし、各々の台数を表示します。

[24.45]
「ランチャー」の表示画面では、ゲームに登場するランチャーの性能データを表示します。この時、１種類を反転カーソルで指定すると、そのランチャーの図面と、画面右側にその兵器が存在する根拠地および艦船をリストアップし、各々の台数を表示します。

[24.46]
「弾薬」の表示画面では、ゲームに登場する弾薬の性能データを表示します。この時、１種類を反転カーソルで指定すると、画面右側にその弾薬が存在する根拠地および艦船をリストアップし、各々の発数を表示します。

[24.47]
航空機、通常陸戦兵器、ランチャー、弾薬の存在する根拠地や艦船をリストアップした時、根拠地名および艦名には各々Ｂ、Ｓ、Ｔのイニシャルがつきます。Ｂは根拠地、Ｓは在泊艦船、ＴはＴＦを表します。

[24.48]
航空機用の弾薬には艦載弾薬のように発数の制限はないので、発数は＊＊＊と表示します。これらは東西問わず全ての根拠地に存在するものとして表示しているので、表の上では西側の根拠地に「＊＊＊」発存在していますが、ゲームには関係ありません。

２４．５ 艦隊一覧

[24.51]
「艦隊一覧」を選択すると、現在編成されているＴＦ、ＳＦのデータを一覧で表示します。「艦隊一覧」には「ＴＦ一覧」と「ＳＦ一覧」の２種類があり、各々「表形式」と「地図形式」で表示できるので、どちらの一覧をどの形式で表示するのかを先に選択して下さい。

[24.52]
「ＴＦ一覧」を「表形式」で表示すると、西側ＴＦの移動状態（移動済みか未移動）、艦隊速力、残航続、艦種別の隻数を表示します。この時、ＴＦを反転カーソルで指定すると、そのＴＦに所属する水上艦の一覧を表示します。「カーソル情報」と同様、１隻ごとの図面とデータの表示、自沈も行えます。

[24.53]
「ＴＦ一覧」を「地図形式」で表示すると、メインマップ左側に全ＴＦのＴＦナンバー一覧を表示します。この時、移動済みのＴＦは赤で表示されます。反転カーソルのある位置のＴＦは、マップ上では白ワクで表示されます。

[24.54]
「ＳＦ一覧」を「表形式」で表示すると、西側ＳＦの移動状態、艦隊速力、残航続、潜水艦の種類、ノイズレベルを表示します。この時、ＳＦを反転カーソルで指定すると、そのＳＦに所属する潜水艦の一覧を表示します。「カーソル情報」と同様、１隻ごとの図面とデータの表示、自沈も行えます。

[24.55]
「ＳＦ一覧」を「地図形式」で表示すると、「ＴＦ一覧」と同じようにメインマップ上にＳＦナンバーと位置を表示します。

２４．６ 衛星一覧

[24.61]
「衛星一覧」を選択すると、偵察衛星の「張り付け」を行うことができます。「衛星一覧」には「表形式」と「地図形式」の２種類があるので、どちらの形式で表示するのかを先に選択して下さい。「張り付け」ができるのは、「表形式」の画面上だけです。

[24.62]
「表形式」の表示画面では、そのターンに打ち上げた偵察衛星を表示します。「偵察目標」の欄が「フリー」の偵察衛星は、東側または中立の根拠地やＴＦに対して張り付けを行うことができます。

[24.63]
偵察衛星の張り付けを行う時は、反転カーソルを「フリー」の衛星に合わせて左クリック（リターンキー）して下さい。メインマップ上で張り付ける目標を指定できます。マップカーソルで指定すると、偵察目標の欄に張り付けた根拠地名やＴＦナンバーが表示されます。

[24.64]
衛星一覧の画面上で、根拠地やＴＦに張り付いている衛星を反転カーソルで指定すると、カーソル情報と同様に、偵察目標の根拠地やＴＦの情報を見ることができます

[24.65]
「地図形式」の表示画面では、メインマップ上で偵察目標となっている根拠地やＴＦを、白ワクで表示します。

２４．７ 直衛一覧

[24.71]
「直衛一覧」を選択すると、「直衛任務解除」を行うことができます。
「直衛一覧」には「表形式」と「地図形式」の２種類があるので、どちらの形式で表示するのかを先に選択して下さい。「直衛任務解除」ができるのは、「表形式」の画面上だけです。

[24.72]
「表形式」の表示画面では、西側の全直衛編隊の直衛対象、出撃元、機数を一覧で表示します。

[24.73]
反転カーソルを帰投させたい直衛編隊に合わせて左クリック（リターンキー）すると、画面右側に各機種ごとの機数、武装を表示します。また、この時編隊の直衛任務を解除して、出撃元の根拠地やＴＦに帰投させることができます。

[24.74]
「地図形式」の表示画面では、メインマップ上で直衛対象となっている根拠地やＴＦを白ワクで表示します。

２４．８ 情勢一覧

[24.81]
「情勢一覧」を選択すると、現在の極東情勢、方面情勢を表示します。

[24.82]
情勢一覧の表示画面上で右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２４．９ 日付

[24.91]
「日付」を選択すると、メインマップ左上にターン数、シナリオ上の日付、昼夜、残りコマンド数（作戦フェイズのみ）、ＶＰ（勝利ポイント、詳細は第９章）、現在のフェイズとシナリオ名を表示します。

[24.92]
日付の表示中に右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２５　ＯＰＴコマンド

［概要］
「ＯＰＴ」（オプション）コマンドではデータセーブや各種環境設定などが行えます。
「ＯＰＴ」関係のコマンドは「通常コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に使用してもコマンド数は消費しません。

２５．１ 円スケール

[25.11]
「円スケール」を選択すると、メインマップ上でマップカーソルのあったエリアから半径５エリア単位の青い円を表示します。ＴＦやＳＦ、航空機の行動半径やＳＳＭの射程などをおおまかに見たい時などに使用して下さい。

[25.12]
円スケール表示中に右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２５．２ 線スケール

[25.21]
「線スケール」を選択すると、指定した２点間のエリア数を測定することができます。測定の開始点とするエリア上で「線スケール」を選択し、マップカーソルを移動させて、測定の終了点にするエリアを指定して下さい。開始点と終了点の間の直線距離を、エリア数で表示します。ＴＦやＳＦの移動に何ターン必要か知りたい時などに使用して下さい。

[25.22]
エリア選択時に右クリック（ＥＳＣキー）すると、コマンド選択に戻ります。

２５．３ セーブ

[25.31]
このゲームでは、１枚のフロッピーディスクに３本のデータをセーブできます。データをセーブするためには、市販のブランクディスクを用意して下さい。また、ディスクはゲームと同じメディアのものを使用して下さい。

[25.32]
『バトル』のデータセーブには、「バトルフォーマット」されたディスクを使用します。「バトルフォーマット」はセーブ時に自動的に行うので、あらかじめセーブディスクを作成する必要はありません。

[25.33]
「セーブ」コマンド選択後、メッセージに従ってセーブ用ディスクをＢドライブ（ドライブ２）にセットして左クリック（リターンキー）して下さい。「バトルフォーマット」されていないディスクの場合には確認後、フォーマットを行います。

[25.34]
バトルフォーマットが終了したか、すでにフォーマットしてあるディスクの場合には、セーブ画面に移ります。データ１から３までの項目が表示されるので、どの項目にセーブするか反転カーソルで選択して、セーブするデータ名をキーボードで入力してリターンキーを押すと、入力したデータ名でセーブを行います。

[25.35]
セーブ画面でセーブ項目を選択する時に、セットするセーブディスクを間違えたり、他のディスクをフォーマットして使いたい時には「別ディスク」を選択して下さい。Ｂドライブのディスクを別のディスクと交換して、もう一度セーブ項目の選択ができます。

[25.36]
データのセーブが終了したら、メッセージに従ってＢドライブに「ディスク５」をセットして左クリック（リターンキー）して下さい。ゲーム画面に戻ります。

[25.37]
誤って「ディスク５」をフォーマットしてしまわないように、ディスクに貼ってあるプロテクトシールをはがしたり、プロテクトノッチを書き込み可能状態にはしないで下さい。

２５．４ フェイズ終了

[25.41]
「フェイズ終了」を選択すると、現在のフェイズを終了して次のフェイズに移ります。

[25.42]
作戦フェイズ中にフェイズ終了すると、その時点で残っているプレイヤーのコマンドは全てパスになり、東側は普通にコマンドを行います。西側は一切コマンドは行えませんが、攻撃を受けた時には通常どうり戦闘を行います。

[25.43]
工兵行動フェイズや航空機整備フェイズ、艦船整備フェイズのように、フェイズ終了のコマンドを行った時点で処理を行うフェイズもあるので注意して下さい。

２５．５ 環境

[25.51]
「環境」は、ゲームの起動時に設定した各種環境設定を、ゲーム中に変更する機能です。すでに設定してある「ＦＭ音源」「図面ディスク」「プリンク」の３種類の環境設定を全て変更できます。変更したい項目を選んで設定し直して下さい。

２５．６ 中断

[25.61]
「中断」は、ゲームを途中で中断する時に使います。データをセーブしたい場合は、「セーブ」を使ってデータセーブをしてから中断して下さい。

２６　陸上任務

［概要］

「陸上任務」は、西側の根拠地に対して行うコマンドです。「陸上任務」には「陸戦」「陸上移動」「トンネル爆破」の３種類があります。

「陸上任務」コマンドは「作戦コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に６０回のコマンド数制限内で使用できます。

２６．１ 陸戦

[26.11]

「陸戦」を選択すると、自軍根拠地から道路で隣接した敵根拠地に陸戦兵器で攻撃を行うことができます。

[26.12]

マップカーソルを攻撃を行う自軍根拠地に合わせて「陸戦」を選択すると、隣接した敵根拠地名が画面下に表示されるので、攻撃先の根拠地を選んで下さい。ルール５２．２項の部隊編成に移ります。

２６．２ 陸上移動

[26.21]

「陸上移動」を選択すると、自軍根拠地から道路で隣接した他の自軍根拠地へ通常陸戦兵器、ランチャー、ミサイルを移動させることができます。

[26.22]

マップカーソルを自軍根拠地に合わせて、「陸上移動」コマンドを選択すると、指定した自軍根拠地に隣接した自軍根拠地名が画面下に表示されるので、移動先の根拠地を選んで下さい。陸上移動画面に移ります。

[26.23]

陸上移動画面では、画面左に移動元の、画面右に移動先の根拠地の情報（通常陸戦兵器、ランチャー、ミサイルの種類と数）が表示されるので、移動させるものを反転カーソルで選択し、移動する数を入力して下さい。この画面は上下にスクロールするので、注意して下さい。

[26.24]

陸上移動できるのは「未移動状態」のものだけです。指定が終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。指定した分が移動先の根拠地に移り、「移動済み状態」になります。「取り消し」をした場合は移動は行わ

ず、コマンドの消費にもなりません。

26．3 トンネル爆破

[26.31]
「トンネル爆破」を行うと、トンネルを爆破し、以後使えなくすることができます。トンネルはﾊｺﾀﾞﾃｰｱｵﾓﾘ間とﾌｸｵｶｰｸﾚ間の２箇所にあるので、爆破したいトンネルの片側の根拠地にマップカーソルを合わせて「トンネル爆破」を選択して下さい。トンネル爆破は、トンネルの両側が西側の根拠地でなければ行えません。

[26.32]
指定した根拠地の工兵部隊数が表示されるので、爆破に使用する部隊数を入力して下さい。（使用した工兵部隊数＝爆破の成功率）として、乱数でトンネル爆破の成否を判定します。

[26.33]
爆破が成功すると、爆破されたトンネルは一切使用できなくなります。また、爆破の成否に関わらず、使用した工兵部隊は「移動済み」になります。

２７　出港

［概要］
「出港」は、西側の根拠地に対して行うコマンドです。「出港」を行うと根拠地の在泊艦船でＴＦやＳＦを編成して出港させせことができます。
「出港」コマンドは「作戦コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に６０回のコマンド数制限内で使用できます。

27．1 出港コマンドの使い方

[27.11]
マップカーソルをＴＦ、ＳＦを出港させたい根拠地に合わせて「出港」を選択します。

[27.12]
次に、ＴＦとＳＦどちらを出港させるのかを決定し、現在空きになっているＴＦ、ＳＦナンバーの一覧から、新しく編成するＴＦ、ＳＦナンバーを選んで下さい。出港するＴＦ、ＳＦの編成画面に移ります。

２７．２　ＴＦの出港

[27.21]
画面左側に在泊中の水上艦の一覧を、右側には新しく編成されるＴＦの内容を表示します。まずＴＦのどの位置（グループＡ～Ｅ）に水上艦を配置するのか反転カーソルで決めます。次に左の表から、出港させる水上艦を選択します。水上艦を決定して「編入」すると、その水上艦はＴＦの指定の位置に移されます。一度ＴＦに編入した水上艦に反転カーソルを合わせて左クリック（リターンキー）すると、在泊艦船に戻すことができます。

[27.22]
水上艦が１隻でもＴＦに編入されると、画面中央の「速力」と「艦隊航続」の欄が表示されます。ＴＦ内の水上艦で最も低い速力と航続力が、ＴＦの速力および艦隊航続になります。

[27.23]
ＴＦの編成が終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。ＴＦの「旗艦」の設定に移ります。ＴＦの中で司令部ブロックを持つものが白で表示されるので、反転カーソルで１隻選んで下さい。該当する水上艦がないか、必要ない場合は設定しなくても構いません。設定が終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。「取り消し」をした場合はコマンドの消費にはなりません。

[27.24]
「終了」したら編成画面からメインマップに移り、出港したＴＦは根拠地の隣接海エリアに置かれます。ＴＦの行動半径を表す青い円が表示されるので、通常の「ＴＦ移動」と同じように移動を行います（ルール２９．２項参照）。但し、通常のＴＦ移動では移動目標決定時にキャンセルができるのに対し、出港の場合は一度マップ画面に移ると編成画面には戻れないので注意して下さい。

２７．３　ＳＦの出港

[27.31]
ＳＦの出港の手順は、ＴＦの出港とほぼ同じですが、ＳＦの隻数は最大６隻までです。また、ＳＦには旗艦は存在しません。

２８　航空任務

［概要］

「航空任務」は、西側の根拠地に対して行うコマンドです。「航空任務」を行うと、根拠地の航空機で編隊を編成して移動や爆撃などを行うことができます。

「航空任務」コマンドは「作戦コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に６０回のコマンド数制限内で使用できます。

２８．１　航空任務コマンドの使い方

[28.11]

まず航空機を発進させたい根拠地や空母、軽空母、強襲艦を含むＴＦにマップカーソルを合わせて「航空任務」コマンドを選択します。

[28.12]

次に、どの航空任務を行うのかを「航空移動」「航空輸送」「対地爆撃」「対艦爆撃」「対潜爆撃」「直衛飛行」の中から選択して下さい。航空機編隊の編成画面に移ります。

[28.13]

根拠地の発進可能な航空機の機種と機数、そして選択した任務に航続力と武装が表示されます。反転カーソルで発進させる機種を選んで機数を入力して下さい。武装の欄が空白のものは、その任務で武装は積めないことを表します．また、「－－－」と表示されている航空機は発進できません。

[28.14]

編隊の編成が終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。「取り消し」をした場合はコマンドの消費にはなりません。

[28.15]

ＴＦの空母からの発進では、まず発進させる空母を選択します。画面左に選択した空母が搭載している発進可能な航空機の機種と機数、航続力、武装などが表示されます。画面右側には編隊の内容が表示されます。反転カーソルで機種を選択して機数を入力すると、指定した航空機は画面右側の表に移されます。一度編隊に組み込んだ航空機に反転カーソルを合わせて左クリック（リターンキー）すると、その航空機は再び空母に戻されます。右クリック（ＥＳＣキー）で、空母の選択に戻ります．編成が終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。「取り消し」をした場合はコマンドの消費にはなりません。

[28.16]
編隊の航続力は、その編隊内で最も航続力の短いものと同じになります。編隊に給油機を含む場合、給油機の航続力が編隊の航続力になります。但し、1機の給油機がこの効果を発揮できるのは、自機を含めて10機の航空機に対してです。編隊が大きくなるほど、必要な給油機も増えるわけです。

[28.17]
「終了」したら編成画面からメインマップに移り、編隊が移動できる範囲を表す青い円が表示されるので、目標エリアを指定して下さい。この時右クリック（ＥＳＣキー）すると、編成画面に戻ります。

[28.18]
目標エリアにマップカーソルを合わせて左クリック（リターンキー）すると、拡大エリアマップを表示するかどうかを決めます。拡大する場合、拡大マップ上で目標エリアを指定して下さい。拡大マップ上では移動可能範囲外のエリアは赤く表示されます。拡大しない場合はそのまま目標のエリアに移動します。

[28.19]
一度任務を行った航空機は「未整備状態」になります。

２８．２ 航空移動

[28.21]
「航空移動」の場合、行動半径が長い分、武装は搭載しません。

[28.22]
航空移動の目標エリアは自軍根拠地もしくはＴＦのみです。

２８．３ 航空輸送

[28.31]
「航空輸送」の場合、輸送機は編成時に根拠地の歩兵、工兵を搭載することができます。編成した輸送機の機数によって搭載可能な部隊数が表示されるので、搭載する部隊数を入力して下さい。

[28.32]
航空輸送の目標エリアは自軍根拠地のみです。輸送機は空母には降りられません。

２８．４ 対地爆撃

[28.41]
対地爆撃の目標エリアは敵根拠地のみです。

２８．５ 対艦爆撃

[28.51]
対艦爆撃の目標エリアは敵ＴＦのみです。

２８．６ 対潜爆撃

[28.61]
対戦爆撃の目標エリアは敵ＳＦのみです。

２８．７ 直衛飛行

[28.71]
直衛飛行の目標エリアは直衛の対象となる自軍根拠地、ＴＦのみです。編隊はそのターンの「直衛機帰投フェイズ」に根拠地やＴＦに帰投しますが、それ以前に「直衛任務解除」（ルール２４．７項参照）を行って、帰投させることができます。

２９ ＴＦ任務

［概要］
「ＴＦ任務」は、西側のＴＦに対して行うコマンドです。「ＴＦ任務」を行うと、指定したＴＦは移動や攻撃などの各種任務を行うことができます。
「ＴＦ任務」コマンドは「作戦コマンド」に分類され、作戦フェイズ中に６０回のコマンド数制限内で使用できます。

２９．１ ＴＦ任務の使い方

[29.11]
まず任務を行いたいＴＦにマップカーソルを合わせて（複数のＴＦがある場合はＴＦナンバーを選択）「ＴＦ任務」コマンドを選択します。

[29.12]
次に、どのＴＦ任務を行うのかを「ＴＦ移動」「ＳＳＭ攻撃」「機雷敷設」「掃海」「上陸」「対地砲撃」の中から選択します。

２９．２ ＴＦ移動

[29.21]
移動したいＴＦにマップカーソルを合わせて「ＴＦ移動」を選択すると、メインマップ上に指定したＴＦの行動半径（移動できる距離）を表す青い円が表示されるので、目標エリアを指定して下さい。この時右クリック（ＥＳＣキー）すると、ＴＦ移動をキャンセルします。

[29.22]
目標エリアにマップカーソルを合わせて左クリック（リターンキー）すると、拡大エリアマップを表示するかどうかを決めます。拡大する場合、拡大マップ上でもう一度移動先を指定して下さい。拡大マップ上では移動範囲外のエリアは赤く表示されます。拡大しない場合はそのまま目標のエリアに移動します。

[29.23]
拡大マップ上で目標エリアを指定する場合、隣接海エリアや東側の機雷原などもマーカーで表示されるので、入り組んだ海峡を移動する時などに使用して下さい。

[29.24]
ＴＦは、元のエリアから目標エリアまでを直線で移動します。途中で陸地のエリアを横切るような移動先は目標エリアに指定できません。

[29.25]
ＴＦは１エリア移動するごとに、次の判定を行います。
①エリアが機雷原だった時、触雷判定
②敵ＳＦと接触した場合、潜水艦戦が発生
③敵ＴＦと接触した場合、海戦が発生

[29.26]
敵ＴＦやＳＦ、機雷の隣接エリアを通過した時でも、乱数によって触雷や潜水艦戦、海戦が発生する場合があるので注意して下さい。

[29.27]
目標エリアが軍港都市か商港都市の「隣接海エリア」だった時、その根拠地に入港することができます。

[29.28]
「ＴＦ移動」を行ったＴＦは「移動済み状態」になります。

２９．３ ＳＳＭ攻撃

[29.31]
ＳＳＭ攻撃を行うＴＦにマップカーソルを合わせて、「ＳＳＭ攻撃」を選択すると、発射するＳＳＭの選択画面に移ります。

[29.32]
ＳＳＭの選択画面では、現在発射可能なＳＳＭの種類と発射可能な最大発数が表示されるので、発射するＳＳＭを選択します。１回の「ＳＳＭ攻撃」で発射できるＳＳＭは１種類です。次に「全艦」「個艦」のどちらかを選択して下さい
「全艦」を選択すると、発射可能な全ての水上艦が発射します。
「個艦」を選択すると、どの水上艦が発射するのかを１隻ずつ指定します。指定し終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「決定」します。

[29.33]
「決定」したらメインマップに移り、ＳＳＭの射程距離を表す青い円が表示されるので、攻撃目標のエリアと攻撃する敵ＴＦを指定して下さい。この時右クリック（ＥＳＣキー）すると、ＳＳＭの選択画面に戻ります。

[29.34]
目標エリアにマップカーソルを合わせて左クリック（リターンキー）すると、拡大エリアマップを表示するかどうかを決めます。拡大する場合、拡大マップ上で目標エリアを指定して下さい。拡大マップ上では射程距離外のエリアは赤く表示されます。拡大しない場合はそのまま目標のエリアに発射します。

２９．４ 機雷敷設

[29.41]
機雷を敷設するＴＦにマップカーソルを合わせて「機雷敷設」を選択すると、ＴＦ内の敷設艦が表示されるので、どの敷設艦が敷設するかを選択して下さい。指定した敷設艦の「機雷」は１斉射数を消費して、そのエリアに機雷５０発を敷設します。

[29.42]
機雷の敷設ができるのは、兵装の「機雷」ブロックがブルーレベルの敷設艦だけです。

[29.43]
１回の機雷敷設に使用できる敷設艦は１隻です。また、１つの機雷原の機雷

数は最大５０個です。すでに機雷原になっているエリアには、機雷敷設はできません。
[29.44]
「機雷敷設」を行ったＴＦは、「移動済み状態」になります。

２９．５ 掃海

[29.51]
「掃海」を行うＴＦにマップカーソルを合わせて「掃海」を選択すると、そのＴＦ内の敷設艦の「掃海具ブロック」数が合計され、その３倍の数の機雷を除去することができます。

[29.52]
機雷の掃海ができるのは、兵装の「掃海具」ブロックがブルーレベルの掃海艇だけです、

[29.53]
「掃海」を行ったＴＦは、「移動済み状態」になります．

２９．６ ＴＦ編成

[29.61]
「ＴＦ編成」任務には、「合流」「分割」「序列」の３種類があります。

[29.62]
「合流」を行うと、同一エリアにいる２つのＴＦを合流したり、一部の水上艦を入れ換えることができます。「合流」するためには、２つのＴＦは両方とも「未移動状態」でなければなりません．また「合流」は、旗艦の存在するＴＦに対してのみ行えるコマンドです。２つのＴＦどちらにも旗艦が存在しなければ、合流はできません。

[29.63]
マップカーソルを合流したいＴＦに合わせて「合流」を選択し、どのＴＦと合流するかを指定すると、合流の設定画面に移ります。画面の左右に２つのＴＦの内容をそれぞれ表示するので、まず片側のＴＦから移したい水上艦を反転カーソルで指定し、次にもう片側のＴＦのどの位置に移すのかを指定すると、指定した水上艦は他のＴＦに移されます．合流を終えたら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。「取り消し」をした時は、コマンドの消費にはなりません。

[29.64]
「分割」を行うと、指定したＴＦを２つに分割することができます。「分割」するためには、ＴＦは「未移動状態」でなければなりません。また、分割によってＴＦ数が２０を越える場合、分割はできません。

[29.65]
マップカーソルを分割したいＴＦに合わせて「分割」を選択し、分割によって新しく編成するＴＦナンバーを指定して下さい。分割の設定画面に移ります。画面左側にＴＦの内容表示するので、分割する水上艦を反転カーソルで指定して、画面右側の表の上に移していきます。分割を終えたら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。

[29.66]
「序列」を行うと、指定したＴＦ内の水上艦の配置を変えることができます。「序列」を行うためには、ＴＦは「未移動状態」でなければなりません。

[29.67]
マップカーソルを序列を行うＴＦに合わせて「序列」を選択して下さい。
序列の設定画面に移ります。画面左に指定したＴＦの内容を表示するので、反転カーソルで２隻の水上艦を指定すると、そこにいる水上艦はそれぞれは入れ替わります。水上艦のいない項目を指定すると、単にＴＦからＴＦへの移し替えになります。「序列」を終えたら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。

[29.68]
各々の処理を「終了」させると、ＴＦの「出港」と同様に、旗艦の設定が行えます。

[29.69]
「ＴＦ編成」コマンドを行ったＴＦは、全て「移動済み状態」になります。

２９．７ 上陸

[29.71]
「上陸」を選択すると、指定したＴＦ内の強襲艦、揚陸艦に搭載している通常陸戦兵器で敵根拠地に対して上陸戦を行うことができます。輸送艦に搭載している通常陸戦兵器は、上陸戦に参加することはできません。

[29.72]
「上陸」は、ＴＦが目標根拠地の隣接海エリアにいなければ行えません。

[29.73]
「上陸」を選択すると、まず目標根拠地に発射可能な対艦ミサイルランチャーがあった時、ＴＦはＳＳＭ攻撃を受ける場合があります。ＳＳＭ攻撃終了後、上陸戦に参加する部隊の編成画面に移ります。

[29.74]
画面左側にＴＦの内容が表示されます。強襲艦、揚陸艦を反転カーソルで指定すると、場面中央にその艦のカーゴブロックと搭載している兵器が表示されるので、反転カーソルで上陸に参加する兵器のカーゴブロックを選択して下さい。カーゴブロックは空になり、搭載していた通常陸戦兵器は戦闘に参加する部隊として、画面右側の表に移ります。

[9.75]
カーゴの選択時に「処理終了」すると、他の水上艦の選択に戻ります。この時右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」すると、上陸部隊編成を終了し、通常の陸戦と同じ手順で上陸戦を行います。「取り消し」した場合はコマンドの消費にはなりません。

２９．８ 対地砲撃

[29.81]
「対地砲撃」を選択すると、指定したＴＦは敵根拠地に対して対地砲撃を行うことができます。

[29.82]
「対地砲撃」は、ＴＦが目標根拠地の隣接海エリアにいなければ行えません。

[29.83]
「対地砲撃」を選択すると、ルール５４．２項の砲撃目標の設定に移ります。

３０　ＳＦ任務

[概要]
「ＳＦ任務」は、基本的にはＴＦが行う「ＴＦ任務」と同じです。この項では「ＴＦ任務」との相違点について説明します。

３０．１　ＳＦ移動

[30.11]
移動先のエリアを指定すると、そのエリアまでの移動エリア数が６エリア以上の場合、「高速巡航」になります。高速巡航を行ったＳＦは無条件でそのターン中にノイズレベルが「６」までアップします。高速巡航になってしまうような移動時にはメッセージが出ます。

３０．２　ＳＳＭ攻撃

[30.21]
ＴＦの「ＳＳＭ攻撃」と同じ手順で行います。

３０．３　ＳＦ編成

[30.31]
「ＳＦ編成」では「ＴＦ編成」とは異なり、「分割」のみ行えます。「分割」の手順はＴＦ編成と同様です。但し、ＳＦには旗艦は存在しないので、旗艦の決定は行いません。

３１　補給

[概要]
軍港都市、商港都市で、在泊艦船への弾薬、航続力の補給を行いたい時に「補給」を使用します。
「補給」コマンドは「艦船整備フェイズ」にのみ行うものです。「補給」コマンドには使用回数に制限はありません。

３１．１　補給の使い方

[31.11]
補給を行う根拠地にマップカーソルを合わせて、「補給」を選択します。

[31.12]
補給は自動的に行われます。在泊艦船の残斉射数は、可能な限り最大まで回復します。また、残航続は無条件に最大まで回復します。

３２　揚搭

［概要］
軍港都市、商港都市で、在泊している強襲艦、揚陸艦、輸送艦のカーゴブロックと根拠地の間で、陸戦兵器やミサイルの積み降ろしを行いたい時に「揚搭」を使用します。
「揚搭」コマンドは「艦船整備フェイズ」にのみ行うものです。「揚搭」コマンドには使用回数に制限はありません。

３２．１ 揚搭の使い方

[32.11]
揚搭を行う根拠地にマップカーソルを合わせて、「揚搭」を選択すると、揚搭の設定画面に移ります。画面左側に根拠地の在泊艦船が表示されるので揚搭を行う強襲艦、揚陸艦、輸送艦を反転カーソルで指定します。画面中央にその艦のカーゴブロックと搭載しているものが表示されるので、揚搭を行うカーゴブロックを反転カーソルで選択して下さい。

[32.12]
選択したカーゴブロックがすでに何か搭載していた場合、そのカーゴブロックは空になり、搭載していた陸戦兵器、ミサイルは根拠地に移されます。逆に空のカーゴブロックを選択した場合、画面右側の根拠地の陸戦兵器、ミサイルの中から反転カーソルで何を搭載するかを決定します。

[32.13]
決定された陸戦兵器、ミサイルは、制限内で搭載可能な最大数を搭載します。
○陸戦兵器は最大５０です。
○ミサイルは最大２００です。
○民兵は搭載できません。
○ヘリは、各艦の「カーゴ１」のブロックにのみ搭載できます。

[32.14]
搭載するカーゴの選択時に「処理終了」すると、他の艦船の選択に戻ります。この時右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」すると、「揚搭」を終了します。

３３　造修

［概要］
軍港都市で、在泊艦船同士の兵装ブロックの交換を行いたい時に、「造修」を使用します。

「造修」コマンドは「艦船整備フェイズ」にのみ行うものです。「造修」コマンドには使用回数に制限はありません。

３３．１ 造修の使い方

[33.11]
造修を行う根拠地にマップカーソルを合わせて、「造修」を選択すると、造修の設定画面に移ります。画面左側に根拠地の在泊艦船が表示されます。

[33.12]
まず、兵装ブロックの交換を行う２隻の艦船を、画面中心の「TABLE1」と「TABLE2」に移します。反転カーソルで１隻を選択すると、その艦船の被害状況がTABKE1に表示されます。その艦船で良ければ「実行」します。「取り消し」すると、艦船選択をやり直せます。「実行」すると、２隻目の艦船選択に移ります。１隻目と同じように、反転カーソルで選択して下さい。

[33.13]
２隻の艦船がTABLE1と2に入った状態で、兵装ブロックの交換を行います。反転カーソルでTABLE1の兵装ブロック１つを選択すると反転カーソルがTABLE2に移るので、交換するブロックを選択して下さい。指定した２つのブロックが交換されます。

[33.14]
交換を終了したい時は、右クリック（ＥＳＣキー）して「交換終了」して下さい。艦船の選択まで戻ります。ここで右クリック（ＥＳＣキー）して「造修終了」すると、造修を終了してメインマップに戻ります。

第６章 ゲームの進行

３４　ターンの構成

３４．１ １ターンの手順

［34.11］
　１ターンは、複数のフェイズで構成されます。ターンの進行手順は、次の通りです。

①天候フェイズ…………天候を決定します。ここで決定された天候は、ターン中変わることはありません。
②衛星フェイズ…………東西双方の偵察衛星とキラー衛星を打ち上げ、衛星戦を行います。
③作戦フェイズ…………航空機任務、ＴＦ、ＳＦ任務、陸上任務を行います。
④直衛帰投フェイズ……直衛任務の編隊が、発進した根拠地、ＴＦに帰投します。
⑤航空機整備フェイズ…根拠地の「未整備状態」の航空機を自動的に整備します。
⑥工兵行動フェイズ……根拠地の工兵行動を自動的に行います
⑦増援フェイズ…………増援マップ上で増援の艦船、航空機を移動させます（毎ターンではありません）。
⑧艦船整備フェイズ……在泊艦船の補給や揚搭、ＴＦの洋上補給などを行います。
⑨外交フェイズ…………情勢の変化を表示します。「状態」が１０以上の中立国に対しては「参戦要請」を行えます
⑩勝敗判定フェイズ……東西どちらかが各シナリオに定められた勝利条件を満たしているかを判定します。

３５　起動の手順

３５．１ 起動の前に

［35.11］
　起動の前に、フロッピーディスクにプロテクトシールが貼ってあるかどうか、確認して下さい（３．５インチ版ではプロテクトノッチがプロテクト状態）

[35.12]
マウスを使用する場合は、電源を入れる前にマウスを本体にセットして下さい。

３５．２ 起動のしかた

[35.21]
まずディスク１（起動ディスク）をドライブＡにセットし、電源を入れて下さい。以後のディスク交換などの処理はメッセージに従って行って下さい。

[35.22]
次にディスク２（プログラムディスク）をドライブＡに、ディスク３（シナリオディスク）をドライブＢにセットしてリターンキーを押します。

３５．３ 環境設定

[35.31]
ここで操作環境の設定を行います。この設定は起動時には毎回行います。まず、操作方法を選択します。ルール３．２項で説明した「マウス」「キーボード」「マウス、キーボードの両用」の３種類から、操作方法を選択して下さい。

[35.32]
次に、ゲームの環境を設定します．ここで設定するのは「ＦＭ音源」「図面ディスク」「ブリンク」の３項目です。

[35.33]
「ＦＭ音源」では、ゲーム中にＢＧＭを流すかどうかを設定します。流したくない時は、「ＯＦＦ」に設定して下さい。

[35.34]
「図面ディスク」では、戦闘時のグラフィックや兵器の図面を表示するかどうかを設定します。表示したくない時は、「ＯＦＦ」に設定して下さい。

[35.35]
「ブリンク」では、東側根拠地やＴＦ、ＳＦがメインマップ上で点滅する速度を設定します。ブリンク速度は「高速」「中速」「低速」のいずれかに設定して下さい。

[35.36]
ここで設定した環境は、ゲーム中でも「ＯＰＴ」コマンドの「環境」で変更

することができます。

３５．４ シナリオのロード

[35.41]
シナリオ選択に移るので、プレイしたいシナリオ名を反転カーソルで選んで下さい。シナリオをロードし、ディスクの交換を行います。

[35.42]
メッセージに従って、ディスク４（グラフィックディスク）をドライブＡに、ディスク５（図面ディスク）をドライブＢにセットして左クリック（リターンキー）すると、各シナリオの説明を行います。説明をスキップしたい時はもう一度左クリック（リターンキー）して下さい。

３５．５ セーブデータのロード

[35.51]
以前セーブした続きから始めたい時は、シナリオ選択時にシナリオ名の他に「別ディスク」を選択して下さい。ディスク３をセーブディスクと交換して、シナリオのロードと同じようにセーブデータのロードが行えます。

３６　初期設定

３６．１ 初期設定の手順

[36.11]
シナリオの説明が終わると（もしくはスキップすると）、ゲームの初期設定に移ります。この設定は、シナリオを新しく始める時に行うもので、セーブデータをロードした時は、この手順はありません。

[36.12]
初期設定の手順は次の通りです。
○シャトル数の設定
○国家データの設定（主義、装備レベル、備蓄）
○各方面情勢の設定

[36.13]
シャトル数は、西側が１５～２０、東側が１２～１５に設定できます。

[36.14]
国家データ、方面情勢の設定では、マウスまたはキーボードの上下左右で変更する項目を反転カーソルで選択し、左クリック（リターンキー）すると、それぞれ１段階変更できます。

[36.15]
状態が１または１５の国家、勢力が「孤立」の国家については、主義の設定はできません。また、「孤立」の国家には、装備、備蓄の変更もできません。

[36.16]
各々の項目を設定し終わったら、右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」して下さい。

３７　天候フェイズ

３７．１ 天候の決定

[37.11]
天候フェイズでは、天候エリアごとに天候が決定されます。天候決定は、次の手順で行います。

[37.12]
まず、台風が発生したかどうかを、乱数で決定します。すでに台風もしくは熱帯性低気圧が存在している場合は、台風は隣接したエリアに移動します。この時、台風は熱帯性低気圧に、熱帯性低気圧は消滅する可能性があります。

３８　衛星フェイズ

３８．１ 衛星の打ち上げ

[38.11]
衛星フェイズでは毎ターン、東西ともシャトルの数だけ衛星を打ち上げることができます。

[38.12]
打ち上げる衛星はシナリオ開始時には全て偵察衛星になっています。偵察衛星数を設定し直すと、残ったシャトル分は自動的にキラー衛星になります。

３８．２ 衛星戦

[38.21]
衛星の数を設定し終わったら、衛星戦に入ります。まず東西のキラー衛星の数を比べて、数の多い方から少ない方を差し引きます。残ったキラー衛星は、その数だけ敵側の偵察衛星を相殺することができます。

３９　作戦フェイズ

[概要]
作戦フェイズでは、主に部隊の戦闘や移動を行います。

３９．１ 作戦フェイズの概要

[39.11]
作戦フェイズでは、「通常コマンド」と「作戦コマンド」の２種類のコマンドを使います。１ターンの作戦フェイズで使えるコマンド数は東西とも６０回ずつです。６０回のコマンドを交互に１コマンドずつ消費していくことで、作戦フェイズは進行します。作戦コマンドについては、第６章で説明します。

[39.12]
作戦コマンドは、主に部隊の移動や戦闘などを行うためのコマンドです。通常コマンドは、情報の表示やデータロードなどを行うためのコマンドです。

[39.13]
通常コマンドとは違って作戦コマンドは作戦フェイズにしか行えず、１回の作戦コマンドは６０回のコマンド回数を１ずつ消費します。

[39.14]
東西双方が作戦コマンドを全て消費したら、作戦フェイズは終了します。

４０　直衛帰投フェイズ

４０．１ 直衛帰投フェイズの手順

[40.11]
直衛任務の編隊は、すべて直衛帰投フェイズに自軍根拠地、ＴＦに戻ります。各直衛編隊ごとに行動半径が青い円で表示されるので、範囲内のどの根拠地、

ＴＦに帰投するかを指定します。行動半径に帰投できる根拠地、ＴＦがない場合、その直衛編隊は不時着します。

[40.12]
全ての直衛編隊が着陸したら、直衛帰投フェイズを終了します。

４１　航空機整備フェイズ

４１．１ 航空機整備のしかた

[41.11]
航空機の整備には優先順位があります。情報コマンドの「根拠地一覧」（表形式）の画面上で「整備順位変更」を行うことによって、順位を変更することができます。

[41.12]
整備は各根拠地の航空機一覧に並んでいる機種の内、上のものから順に行うので、この順番を入れ換えることによって好きな航空機を優先的に整備することができます。

[41.13]
このフェイズにはコマンド数の制限はありません。また、順位の変更は情報コマンド中に行うので、情報コマンドが使えれば他のフェイズでも変更はできます。

[41.14]
「ＯＰＴ」コマンドで「フェイズ終了」をすると、各根拠地の未整備機は整備順位に従って自動的に整備を行い、フェイズは終了します。

４２　工兵行動フェイズ

４２．１ 工兵行動の設定

[42.11]
工兵行動には「何もしない」「飛行場設営」「障地構築」「地雷敷設」の４種類があります。根拠地ごとにいずれかの行動を設定することができます。

[42.12]

情報コマンドの「根拠地一覧」（表形式）の画面上で「工兵行動変更」を行うことによって行動を変更することができます。一度設定した工兵行動は、もう一度変更を行うまで変わりません。

[42.13]
このフェイズにはコマンド数の制限はありません。また、順位の変更は情報コマンド中に行うので、情報コマンドが使えれば他のフェイズでも変更はできます。

[42.14]
「ＯＰＴ」コマンドで「フェイズ終了」すると、各根拠地の工兵は設定された行動を行い、フェイズは終了します。

４３　増援フェイズ

４３．１ 航空機増援

[43.11]
増援フェイズに入ると、奇数ターンの場合「航空増援マップ」に移ります。このマップ上には米本国にある１１個の各ベース名とベースごとの歩兵、工兵、可動機数（整備済み状態で、そのフェイズに移動できる機数）、未整備機数が表示されています。

[43.12]
増援マップ上での航空機の移動は、水色のラインで結ばれたベース間で行います。移動した航空機は、次のターンまで未整備状態になります。

[43.13]
反転カーソルを合わせたベースは現在そのベースにいる航空機の可動機と未整備機の機数を表示するので、まず移動元の根拠地を指定し、次に移動先の根拠地を指定します。移動元と移動先のベースをそれぞれ左クリック（リターンキー）で選択します。

[43.14]
ベースを決定すると現在の移動元根拠地の移動可能な機数を表示するので、移動させる機数を入力します。入力後、右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」すると、移動する航空機の搭載能力の合計を表示するので、搭載して空輸する歩兵、工兵の部隊数を入力します。入力後、右クリック（ＥＳＣキー）して「実行」すると、編成した航空機は移動先のベースに移り、移動済み状態にな

ります。

[43.15]
　黄色で表示されているベースは、方面情勢の影響で使用できないことを表します。これらのベースは移動元にも移動先にも指定できません。

[43.16]
　航空増援マップ上で右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」すると、増援フェイズを終了します。

４３．２　艦隊増援

[43.21]
　４の倍数ターンには、艦隊増援の設定を「艦隊増援マップ」上で行います。

[43.22]
　増援マップ上での増援艦隊の移動は、航空機と同じようにベース間で行います。但し、移動は水色の矢印に従って行い、逆に移動することはできません。

[43.23]
　増援マップ上には、１～８の「ＡＴＦ」（増援ＴＦ）と１～６の「ＡＳＦ」（増援ＳＦ）の現在位置と目的地が表示されています。

[43.24]
　移動させたいＡＴＦ、ＡＳＦに反転カーソルを合わせて左クリック（リターンキー）すると、目的地の設定、現在位置での停泊、艦隊表示を選択できます。

[43.25]
　目的地の設定を行うと、アッツ、ウェーク、グアムのいずれかのベースを目的地に設定することができます。設定すると各ＡＴＦ、ＡＳＦは自動的に目的地に向かって、水色の矢印に従って移動します。

[43.26]
　現在位置が黄色もしくは赤で表示されているＡＴＦ、ＡＳＦは方面情勢の影響で停泊中のまま移動できないことを表します。

[43.27]
　ＡＴＦ、ＡＳＦは、４ターンごとにベース１個分移動します。目的地に到着するまでに他の目的地を設定したり、停泊させることもできます。
[43.28]

「停泊」を行うと現在いるベースに停泊します。停泊中のＡＴＦ、ＡＳＦは、もう一度目的地を設定するまで移動しません。

４４　艦船整備フェイズ

４４．１ 在泊艦船の整備

[44.11]
艦船整備フェイズに入ると、メインマップ上で根拠地を決定し、各根拠地の在泊艦船に対して決定します。根拠地では「補給」「揚搭」「造修」のいずれかが行えます。

[44.12]
「ＯＰＴ」コマンドで「フェイズ終了」すると、在泊艦船の整備を終了し、ＴＦの整備に移ります。

４４．２ ＴＦの整備

[44.21]
フェイズ終了時にＴＦ１つずつに対して、「補給」と「ダメコン」のどちらを行うかを決定します。各々自動的に処理されます。

４４．３ 修理

[44.31]
最後に「修理」を行います。修理は全根拠地の在泊艦船に対して自動的に行うもので、全ての艦船のイエローレベルのブロックはブルーレベルに回復します。

４５　外交フェイズ

４５．１ 情勢の変化

[45.11]
極東情勢は毎ターン、方面情勢は３の倍数ターンに変化します。どのように変化したかを画面に表示します。

４５．２ 参戦要請

[45.21]
「状態」が10以上の中立国1箇所に対して、「参戦要請」を行うことができます。参戦要請を行うと、その国の状態は1アップします。但し、乱数によって30％の確率で下がる場合もあります。

[45.22]
勢力が「孤立」国家には、参戦要請は行えません。

４６　勝敗判定フェイズ

４６．１ゲームの終了

[46.11]
勝敗判定フェイズでは、ゲームがこのターンで終了するか次のターンまで続くかを判定します。ゲームは次の２つの条件のどちらかを満たした時、終了します。

○勝敗判定フェイズに、東西どちらかがシナリオに定められた終了条件を満たしている場合。

○シナリオに定められた終了ターンに達した時。

[46.12]
上記の条件を満たしていない場合にゲームは継続され、ターン数が更新されて次のターンに移ります。

第７章 各種戦闘の手順

４７ 戦闘の概要

４７．１ 戦闘の発生

[47.11]
ゲーム中に発生する戦闘には、次の９種類の組合せがあります。

○ＴＦ　対　ＴＦ
○ＴＦ　対　ＳＦ
○ＴＦ　対　根拠地
○航空機　対　航空機
○航空機　対　ＴＦ
○航空機　対　ＳＦ
○航空機　対　根拠地
○ＳＦ　対　ＳＦ
○根拠地　対　根拠地

４７．２ 各戦闘の概要

[47.21]
ＴＦ対ＴＦの戦闘は、移動中のＴＦが敵ＴＦのいるエリアに入るか、または隣接エリアを通過した時に乱数により発生します。ＴＦ対ＴＦの戦闘は次の手順に分かれます。
①ＳＳＭ戦（ＴＦ同士のＳＳＭ攻撃）
②海戦（ＴＦ同士の砲撃戦）

[47.22]
ＴＦ対ＳＦの戦闘は、移動中のＴＦが敵ＳＦのいるエリアに入るか、または隣接エリアを通過した時に乱数により発生します。ＴＦ対ＳＦの戦闘は次の手順に分かれます。
①ＳＳＭ戦（ＳＦからＴＦへのＳＳＭ攻撃）
②対潜戦（ＴＦの対潜攻撃とＳＦの魚雷攻撃）

[47.23]
ＴＦ対根拠地の戦闘は、ＴＦが敵根拠地の隣接海エリアから攻撃を行う場合に発生します。ＴＦ対根拠地の戦闘には、次の手順があります。
①ＳＳＭ戦（根拠地のランチャーからのＴＦに対するＳＳＭ攻撃）
②対地砲撃（ＴＦの根拠地に対する砲撃と根拠地側の反撃）
　または上陸（ＴＦの搭載する陸戦兵器による根拠地への攻撃）

[47.24]
航空機対航空機の戦闘は、移動中の航空機編隊が直衛機を持つ敵根拠地またはＴＦのエリアに入るか、入った時点でスクランブルを受けた時に発生します。航空機対航空機戦には、次の手順があります。
①空戦（航空機同士の戦闘）

[47.25]
航空機対ＴＦの戦闘は、対艦爆撃任務の航空機編隊が目標の敵ＴＦを攻撃する時に発生します。航空機対ＴＦの戦闘には、次の手順があります。
①ＳＳＭ戦（航空機からＴＦへのＳＳＭ攻撃）
②対艦爆撃（爆弾を持った航空機のＴＦへの爆撃）

[47.26]
航空機対ＳＦの戦闘は、対潜爆撃任務の航空機編隊が目標の敵ＳＦを攻撃する時に発生します。航空機対ＳＦの戦闘には、次の手順があります。
①対潜爆撃（航空機のＳＦへの爆撃）

[47.27]
航空機対根拠地の戦闘は、対地爆撃任務の航空機編隊が目標の敵根拠地を攻撃する時に発生します。航空機対根拠地の戦闘には、次の手順があります。
①遠距離対空戦（根拠地のランチャーによる航空機への攻撃）
②近距離対空戦（根拠地の陸戦兵器による航空機への攻撃）
③対地爆撃（航空機から根拠地への爆撃）

[47.28]
ＳＦ対ＳＦの戦闘は、移動中のＳＦが敵ＳＦのいるエリアに入るか、または隣接エリアに入った時に発生します。ＳＦ対ＳＦの戦闘には、次の手順があります。
①潜水艦戦（ＳＦ同士の戦闘）

[47.29]
根拠地対根拠地の戦闘は、根拠地の通常陸戦兵器で敵根拠地を攻撃する時に発生します。根拠地対根拠地の戦闘には、次の手順があります。
①陸戦（通常陸戦兵器同士の戦闘）

４７．３ 射程について

[47.31]
ゲームに登場する全ての兵器は「射程」を持っています。戦闘時には射程の長いものから射撃を行います。

[47.32]
各戦闘では両軍の位置によって距離（発射可能な兵器の射程）も変化します。例えば「９」の位置にいる時は、射程が「９」の兵器のみ攻撃を行うことができます。次に射程８、７‥と接近するので、射程の長い兵器から順次攻撃を行います。

[47.33]
各種の戦闘は、次の４種類いずれかの画面上で解決します。

①何重かの青い円周上に各射程の数値が表示されているもの
　双方（もしくは片方）の部隊は、外側の円周から内側へと接近します。部隊を表す光点の位置が現在発射できる兵器の射程を表します。
（ＳＳＭ戦、対艦爆撃、遠対空戦、近対空戦、対潜戦、潜水艦戦、空戦）

②横一列のゲージに各射程の数値が表示されているもの
　片方の部隊が最大射程の位置から接近します。部隊の位置で現在発射できる兵器の射程を表します。（陸戦、上陸、対地砲撃）

③画面上に「射程９」、「射程８」と表示するもの
　表示されている数値で、現在発射できる兵器の射程を表します。
（海戦）

④射程が表示されないもの
　射程は関係ありません。
（対地爆撃、対潜爆撃）

[47.34]
ある射程で発射可能な兵器があった時は、自動的に発射する場合と発射するかどうか、プレイヤーが選択するものがあります。

４８　ＳＳＭ戦

[概要]
　ＳＳＭ戦はＴＦ、ＳＦ、航空機、ランチャーが敵ＴＦに対してＳＳＭを発射した時に発生します。目標となったＴＦは、接近するＳＳＭに対して反撃を行います。

４８．１ ＳＳＭ戦の手順

[48.11]
ＳＳＭ戦は、次の手順で解決されます。
- ○進入方向判定
- ○艦隊防空戦
- ○外周グループ防空戦
- ○シーカー判定
- ○個艦防空戦
- ○内周グループ防空戦
- ○シーカー判定
- ○個艦防空戦
- ○戦果、損害一覧の表示

[48.12]
何種類かのＳＳＭが同時に発射された時は、ＳＳＭの種類ごとに上記の手順を繰り返します。この場合、射程の長いＳＳＭから先に処理されます。

[48.13]
ＳＳＭ戦は、ＴＦの「外周グループ」に対する攻撃と「内周グループ」に対する攻撃の２段階に分かれます。

４８．２ 進入方向決定

[48.21]
ＳＳＭ戦が発生すると、まずＳＳＭの進入方向を決定します。ＳＳＭはＴＦのＡ～Ｄのいずれかの外周グループから進入します。

[48.22]
ＳＳＭは反射面の大きな目標を攻撃するので、最も隻数の多い外周ブロックから進入します。

４８．３ 艦隊防空戦

[48.31]
進入する外周グループが決定されたら艦隊防空画面に移ります。艦隊防空戦画面での射程は９から６です。

[48.32]
決定された外周グループ方向からＳＳＭを表す光点が接近してきます。ＴＦ

内の全水上艦は、発射可能な兵装でＳＳＭを攻撃します。

[48.33]
水上艦の兵装ブロックが発射可能になると、兵装名と発射数が画面左側に表示されます。画面下に［全艦］［個艦］と表示されるので、反転カーソルで選択します。
［全艦］を選択すると、現在発射できるすべての水上艦が発射します。
［個艦］を選択すると、どの水上艦が発射するのかを１隻ずつ指定します。指定し終わったら右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」します。

[48.34]
発射の指定が終わると、指定された水上艦は各兵装を発射し、ＳＳＭを攻撃します。発射した弾薬の命中率と乱数で、ＳＳＭへの命中判定を行います。命中した場合、そのＳＳＭは撃墜されます。

[48.35]
ＳＳＭが１発でも残って距離６を突破すると艦隊防空戦は終了し、外周グループ防空戦に移ります。

４８．４ 外周グループ防空戦

[48.41]
射程６の攻撃が終わった時点で残っているＳＳＭがあった場合、外周グループ防空戦に移ります。外周グループ防空戦画面での射程は５から１です。

[48.42]
外周グループ防空戦では艦隊防空戦とは異なり、ＳＳＭを攻撃できる水上艦は、ＳＳＭが進入したグループにいる最大４隻だけです。

[48.43]
ＳＳＭが１発でも残って距離１を突破するとグループ防空戦は終了し、シーカー判定に移ります。

４８．５ シーカー判定

[48.51]
射程１の攻撃が終わった時点で残っているＳＳＭがあった場合、シーカー判定を行います。

[48.52]
シーカー判定では、ＳＳＭは現在いる外周グループの水上艦を攻撃するものと、内周グループを攻撃するものとに分かれます。

[48.53]
外周グループを攻撃するＳＳＭは、グループの中から目標となる水上艦を乱数で決定します。

[48.54]
ＳＳＭが１発でも外周グループの水上艦を攻撃する場合、個艦防空戦に移ります。

４８．６ 個艦防空戦

[48.61]
シーカー判定時に外周グループの水上艦が目標になった場合、外周グループの個艦防空戦に移ります。

[48.62]
目標となった水上艦１隻ごとに、ＳＳＭの命中判定を行います。画面には目標艦の図面が表示され、ＳＳＭの命中率と乱数で目標への命中判定を行います。

[48.63]
目標となった水上艦は、「ＥＣＭ」と「チャフ」を可能な限り自動的に使用します。「ＥＣＭ」は、ＳＳＭの命中率を５％低下させることができます。「チャフ」は、ＳＳＭが命中した時、「直撃弾」を５０％の確率で「至近弾」にすることができます。

[48.64]
ＳＳＭが命中した場合、次の判定を行います。
①命中したブロックの決定
②直撃弾、至近弾の決定
③被害判定

[48.65]
まず、命中したブロックを乱数で決定します。ＳＳＭの場合、水上艦の上部ブロックに命中するか下部ブロックかは同じ確率です。すでにレッドレベルのブロックに命中した場合、もう一度判定し直します。

[48.66]
通常は、ＳＳＭの命中は全て「直撃弾」になります。目標の水上艦が「チャフ」を発射した場合のみ、５０％の確率で「至近弾」になります。至近弾が発生するのはＳＳＭ戦においてだけです。

[48.67]
命中した場合、被害判定を行います。直撃弾の場合、水上艦の「防御」値がＳＳＭの「破壊力」値よりも多ければ、被害はありません。「防御」と「破壊力」が同じならば、ブロックはイエローレベルになります。すでにイエローならばレッドレベルになります。「防御」が「破壊力」よりも少なければ、ブロックは無条件レッドレベルになり、更に被害拡大判定を行います。命中箇所が船体下部の場合、左右及び真上のブロックに被害が拡大したかどうかを判定します。上部ブロックの場合、真下のブロックにだけ、判定を行います。「防御」の高い水上艦ほど、被害は拡大しにくくなります。

[48.68]
至近弾の場合、水上艦の「防御」値がＳＳＭの「破壊力」値よりも多ければ、被害はありません。「防御」が「破壊力」と同じか少なければ、ブロックはイエローレベルになります。すでにイエローレベルならばレッドレベルになります。至近弾の場合、被害拡大判定は行いません。

[48.69]
ＳＳＭの命中判定をすべて終えたら、個艦防空戦は終了します。

４８．７ 内周グループ防空戦

[48.71]
外周グループの個艦防空戦の終了後、内周グループの艦船を攻撃するＳＳＭがあった場合に内周グループ防空戦に移ります。内周グループ防空戦画面での射程は５から１です。

[48.72]
内周グループ防空戦の手順は、外周グループ防空戦と同じです。

[48.73]
内周グループ防空戦で射程１の攻撃が終わった時に残っているＳＳＭがあった場合シーカー判定を行い、個艦防空戦に移ります。

[48.74]
内周グループの個艦防空戦の処理は外周グループと同じです。全てのＳＳＭ

の命中判定を行ったら、ＳＳＭ戦は終了します。

[48.75]
ＳＳＭ戦が終了したら、沈没した水上艦の艦名一覧を表示します。

４９　海戦

［概要］
海戦は、ＴＦが移動中に敵ＴＦのいるエリアに入るか、隣接エリアを通過した時に乱数により発生します。

４９．１ 海戦の手順

[49.11]
海戦は、次の手順で行います。
○ＴＦ命令決定
○海戦の実行
○撃沈、沈没艦船一覧の表示

[49.12]
海戦が発生する前にＳＳＭが発射可能であれば、ＳＳＭ戦が発生します。ＳＳＭは、射程の長いものから先に発射します。両軍ともＳＳＭの射程が同じ時は、旗艦の存在するＴＦが先に発射します。この時自動的にＳＳＭ発射画面に移ります。発射の手順は「ＴＦ任務」コマンドの「ＳＳＭ攻撃」と同じです。

４９．２ ＴＦ命令決定

[49.21]
ＴＦが移動中に敵ＴＦと接触したら、ＴＦに対する命令を決定します。命令には「攻撃」「退避」の２種類があります。

[49.22]
東西双方の命令が「攻撃」ならば海戦は発生します。また、「退避」ならば海戦は発生しません。片方が「攻撃」、もう片方が「退避」の時は双方の「艦隊速力」の差と乱数で、海戦が発生するかどうかを決定します。

４９．３ 海戦の実行

[49.31]
海戦が発生した場合、海戦画面に移ります。海戦画面での距離は画面中央に表示されます。

[49.32]
両軍の水上艦は、互いに接近し、発射可能な兵装で射撃を行います。射撃は自動的に行います。

[49.33]
ある射程で両軍に射撃可能な兵装があった場合は、旗艦の存在する側が先に射撃します。両軍とも旗艦がある、もしくは無い場合は、そのつど乱数で決定します。どちらが先に射撃するかは、「先制権」として画面中央に表示されます。

[49.34]
射撃を行ったら、発射した弾薬の命中率と乱数で命中判定を行います。海戦の場合、至近弾はありません。チャフ、ＥＣＭも使用しません。命中したら、ＳＳＭ戦と同様の被害判定を行います。

[49.35]
海戦が終了したら、沈没した水上艦の艦名一覧を表示します。

５０ 対潜戦

[概要]
対潜戦は移動中のＴＦが敵ＳＦ（逆の場合も）のいるエリアに入るか、隣接エリアを通過した時に乱数で発生します。

５０．１ 対潜戦の手順

[50.11]
１回の対潜戦は、次の手順で解決されます。
○進入方向決定
○潜水艦命令決定
○外周ブロック対潜戦
○内周ブロック対潜戦
○撃沈、沈没艦船一覧の表示

[50.12]
対戦戦が発生する前にＳＳＭが発射可能であれば、ＳＳＭ戦が発生します。ＳＳＭ攻撃はＳＦ側が一方的に行います。この時自動的にＳＳＭ発射画面に移ります。発射の手順は「ＳＦ任務」コマンドの「ＳＳＭ攻撃」と同じです。

[50.13]
対潜戦は、ＴＦの「外周グループ」に対する攻撃と、「内周グループ」に対する攻撃の２段階に分かれます。

５０．２ 進入方向決定

[50.21]
対潜戦が発生すると、まずＳＦの進入方向を決定します。ＳＦは、ＴＦのＡ～Ｄのいずれかの外周グループから進入します。

５０．３ 潜水艦命令決定

[50.31]
ＳＦが進入する外周グループが決定すると、外周グループ対潜戦の画面に移ります。外周グループ対潜戦画面での射程は９から２です。

[50.32]
西側ＳＦの場合、プレイヤーはＳＦに対して命令を決定します。命令には「内周攻撃」「外周攻撃」「退避」の３種類があります。
「内周攻撃」‥‥ＳＦは外周グループを突破し、内周グループの敵水上艦を攻撃します。
「外周攻撃」‥‥の場合、ＳＦは外周グループの敵水上艦を攻撃します。
「退避」‥‥‥‥ＳＦは戦闘を行わずに退避します。但し、ＴＦ側に射程９の兵装があった時は、無条件に攻撃を１回受けます。

[50.33]
ＳＦは最も短い射程の兵装が発射できるまで接近して水上艦を攻撃しますが、これ以上接近しても使用できる兵装がない場合にはそのまま退避し、対潜戦は終了します。

５０．４ 外周ブロック対潜戦

[50.41]
ＳＦが「内周攻撃」または「外周攻撃」を行う場合、外周ブロック対潜戦に移ります。ＳＦは外周グループの外側から接近します。

[50.42]
潜水艦、水上艦の各兵装ブロックが発射可能になると、1隻単位で「×××発射しますか？」とメッセージが出ます。画面下に［ｳｴﾎﾟﾝﾌﾘｰ］［ｸﾛｰｽﾞ］と表示されるので、反転カーソルで選択します。発射の場合は［ｳｴﾎﾟﾝﾌﾘｰ］、発射しない場合は［ｸﾛｰｽﾞ］です。潜水艦と水上艦で発射できる兵装ブロックの射程が同じ場合、潜水艦から優先的に発射します。

[50.43]
攻撃は、常に１隻から１目標に対して行います。目標の選択は乱数で行いますが、潜水艦の場合は「ノイズ値」の最も高いものが目標になりやすくなります。

[50.44]
目標となった水上艦、潜水艦１隻ごとに命中判定を行います。発射した弾薬の命中率と乱数で命中判定を行います。ＳＳＭ戦と同様です。対潜戦には至近弾はありません。また潜水艦、水上艦とも命中するのは艦船の下部ブロックだけです。命中した時は、ＳＳＭ戦と同様の被害判定を行います。

[50.45]
命中判定では、発射した弾薬の命中率は各潜水艦、水上艦のソナーレベルによって修正を受けます（ルール１３．３項の表参照）。

[50.46]
目標になった潜水艦は、可能な限りデコイを自動的に発射します。デコイは敵の弾薬が「音響誘導」だった場合、命中率を半分にすることができます。

[50.47]
潜水艦が１隻でも距離２を突破した時点で、外周グループ対潜戦は終わります。命令が「外周攻撃」だった時、ここで戦闘は終了します。

５０．５ 内周グループ対潜戦

[50.51]
ＳＦの命令が「内周グループ攻撃」だった時、内周グループ対潜戦画面に移ります。内周グループ対潜戦画面の射程は９から２です。

[50.52]
内周グループ対潜戦の手順は、外周ブロック対潜戦と同じです。潜水艦が射程２を突破するか退避したら、対潜戦は終了します。

[50.53]
対潜戦が終了したら、沈没した水上艦、潜水艦の艦名一覧を表示します。

５１　潜水艦戦

［概要］
対潜戦は、ＳＦが移動中に敵ＳＦのいるエリアに入るか、隣接エリアに入った時に乱数により発生します。

５１．１ 潜水艦戦の手順

[51.11]
１回の潜水艦戦は、次の手順で解決されます。
○潜水艦命令決定
○潜水艦戦の実行
○戦果、損害一覧の表示

５１．２ 潜水艦命令決定

[51.21]
ＳＦが移動中に敵ＳＦと接触したら、ＳＦに対する命令を決定します。命令には「攻撃」「退避」の２種類があります。

[51.22]
東西双方の命令が「攻撃」ならば、潜水艦戦は発生します。また、「退避」ならば発生しません。片方が「攻撃」、もう片方が「退避」の時は、ＳＦの速力差と乱数で潜水艦戦が発生するかどうかを決定します。

５１．３ 潜水艦戦の実行

[51.31]
潜水艦戦が発生した場合、潜水艦戦画面に移ります。潜水艦戦画面での射程は９から５です。

[51.32]
潜水艦の各兵装ブロックが発射可能になると、１隻単位で「×××発射しますか？」とメッセージが出ます。画面下に［ｳｴﾎﾟﾝﾌﾘｰ］［ｸﾛｰｽﾞ］と表示されるので、反転カーソルで選択します。発射の場合は［ｳｴﾎﾟﾝﾌﾘｰ］、発射しない場合は［ｸﾛｰｽﾞ］です。発射できる兵装ブロックが複数ある時は、両軍の中から最

もソナーレベルの高い潜水艦から発射します。

[51.33]
攻撃は、常に1隻から1目標に対して行います。目標の選択は乱数で行いますが、潜水艦の場合は「ノイズ値」の最も高いものが目標になりやすくなります。

[51.34]
目標となった潜水艦1隻ごとに、発射した弾薬の命中率と乱数で命中判定を行います。潜水艦戦には至近弾はありません。命中した時は、SSM戦と同様の被害判定を行います。

[51.35]
命中判定では、発射した弾薬の命中率は各潜水艦のソナーレベルによって修正を受けます(ルール13.3項の表参照)。

[51.36]
目標になった潜水艦は、可能な限りデコイを自動的に発射します。デコイは敵の弾薬の誘導形式が「音響誘導」だった場合、命中率を半分にすることができます。

[51.37]
潜水艦が距離5を突破すると、双方の潜水艦はそのまますれ違って、潜水艦戦は終了します。

[51.38]
潜水艦戦が終了したら、沈没した潜水艦の艦名一覧を表示します。

52　陸戦

[概要]
陸戦は、道路によって隣接した根拠地間で発生します。攻撃側は目標根拠地に隣接した自軍根拠地から通常陸潜兵器で部隊を編成して、敵根拠地を攻撃します。

５２．１ 陸戦の手順

[52.11]
陸戦は、次の手順で解決されます。
○部隊編成
○陸戦の実行
○戦果、損害一覧表示

[52.12]
陸戦は攻撃目標の根拠地で行われるので、防御側は根拠地の障地の効果を得ることができます。また、攻撃側は根拠地の地雷によって損害を受けます。

５２．２ 部隊編成

[52.21]
陸戦を行う場合、攻撃側は根拠地の通常陸戦兵器の中から戦闘を行う部隊を編成します。この時、参加できるのは未移動状態の兵器だけです。ランチャーは陸戦には参加しません。

[52.22]
攻撃側の編成が終わったら、防御側も同じように編成を行います。防御側の場合は、未移動か移動済みかに関わらず、全ての兵器が戦闘に参加できます。中国の民兵は、防御側としてのみ戦闘に参加できます。

[52.23]
それぞれの編成は、部隊編成画面上で行います。画面右側に現在根拠地にいる通常陸戦兵器とその数が表示されるので、参加させる兵器を反転カーソルで選択し、参加する数を入力します。全ての設定が終わったら、右クリック（ＥＳＣキー）して「終了」します。「取り消し」すると編成をキャンセルします。

[52.24]
次に、編成した部隊の中に歩兵を搭載可能なヘリや兵員輸送車があった場合、参加する歩兵の内の何部隊かを搭載することができます。反転カーソルで搭載する兵器を選択して、何台に搭載するかを数値入力します。搭載した分の歩兵数が差し引かれて、搭載状態の兵器には名称に「*」がついて表示されます。
設定が終わったら、右クリック（ＥＳＣキー）して、［終了］を選択します。［取り消し］の場合は、一つ前の手順に戻ります。

[52.25]
最後に、空中、機甲、支援、徒歩の部隊各々について、反転カーソルで「進行順位」を決定します。各部隊の画面上での並び順が「進行順位」になります。部隊が攻撃された時に進行順位の高いものほど攻撃を受けやすくなります。
全ての兵器の順位を決定し終わったら、「よろしいですか？」とメッセージが出るので、「はい」「いいえ」のどちらかを選択します。「はい」で部隊編成を終了します。「いいえ」でもう一度順位を決定し直せます。

５２．３ 天候と地形の影響

[52.31]
攻撃側の部隊は、陸戦時に射程を表すゲージ上を移動しますが、１ラウンドで移動できる最大ゲージ数を「移動力」といいます。移動力は根拠地の地形と天候によって変化します．また、攻撃側、防御側に関わらず戦闘に参加できない兵器も出てきます。

[52.32]
まず、根拠地の地形と天候によって、「移動力係数」を算出します。移動力係数は、次の通りに算出されます。

	晴れ	雨	嵐
海岸	1	5	8
平地	1	5	8
山地	3	8	9
荒地	2	7	9
森林	3	6	9
密林	3	8	9
砂漠	3	6	9
湿地	4	9	9

[52.33]
空中、機甲、支援、徒歩の各部隊は、それぞれ移動力係数によって１ラウンドの移動力が次の通りに決定します。

移動力係数	空中部隊	機甲部隊	支援部隊	徒歩部隊
1	3	2	2	1
2	3	2	1	1
3	3	1	1	1
4	3	1	不可	1
5	不可	2	1	1
6	不可	1	1	1
7	不可	1	不可	1
8	不可	不可	不可	不可
9	不可	不可	不可	不可

各々の数値が、各部隊の移動力になります。「不可」の部隊は戦闘に参加できません。

[52.34]
夜のターンに発生した陸戦には、徒歩部隊のみ参加することができます。

52.4 陸戦画面の説明

[52.41]
攻撃部隊、防御部隊の編成が終了したら、陸戦画面に移ります。陸戦画面の射程は7から0です。

[52.42]
陸戦画面では画面左に攻撃側、右側に防御側の各部隊内容が表示されます。また、画面中央には根拠地の地形、陣地の値、天候などの情報が表示されます。7から0を表すゲージの上には、両軍の空中、機甲、支援、徒歩部隊および地雷原を表すマーカーが置かれます。各部隊は、画面上では次のように表示されます。

空中部隊・・・・ ▬　　徒歩部隊・・・・ ▬
機甲部隊・・・・ ▬　　地雷原・・・・・・ ▬
支援部隊・・・・ ▬

防御側は距離0から移動しないので、攻撃側部隊のいる位置が、それぞれの射程になります。

５２．５ 陸戦の手順

[52.51]

１回の陸戦は、８回のラウンドで構成されます。１回のラウンドでは、次の手順を行います。

①防御側射撃
②攻撃側射撃
③防御側命令変更
④攻撃側命令変更

[52.52]

まず、防御側が射撃可能な全兵器で攻撃側の各部隊を射撃します。次に攻撃側が射撃可能な全兵器で防御側の各部隊を射撃します。

[52.53]

双方の射撃が終了すると、防御側が命令の変更を行います。次に攻撃側が各部隊に対して命令の変更を行います。

[52.54]

８ラウンドが終了するか、攻撃側部隊が全て退却もしくは全滅した時、防御側部隊が撤退もしくは全滅した時のいずれかに、陸戦は終了します。

５２．６ 陸戦の戦闘解決

[52.61]

陸戦における兵器の射撃は、必ず防御側が先に行います。射撃は現在射撃可能な兵器の火力で、射程内の敵部隊に対して行います。

[52.62]

根拠地の「障地」の値は、高いほど防御側の部隊が攻撃を受けにくくなります。攻撃側には障地は役に立ちません。戦闘解決時には障地の値は「障地係数」として使用します。障地係数の算出は次の通りです。

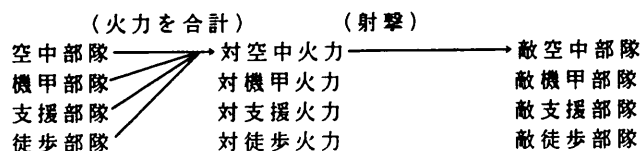
根拠地の障地	障地係数
０～４	１０
５～９	１５
１０～１４	２０
１５～１９	２５
２０～２４	３０
２５～２９	３５
３０～３４	４０
３５～３９	４５
４０～４４	５０
４５～４９	５５
５０～５４	６０
５５～５９	６５
６０～６４	７０
６５～６９	７５
７０～７４	８０
７５～７９	８５
８０～８４	９０
８５～８９	９５
９０～	１００

[52.63]

兵器は全て「対空火力」「対機甲火力」「対支援火力」「対徒歩火力」の４種類の火力を持ちます。各々の火力はそれぞれ空中部隊、機甲部隊、支援部隊、徒歩部隊を攻撃する時に使います。同じ部隊の兵器にも射程の長短があるので、射撃はいつも全火力で行えるわけではありません。

[52.64]

まず、防御側が射撃を行います。兵器１種類ごとに敵の空中、機甲、支援、徒歩部隊が射程内にいる場合、それぞれの敵に対する火力（対空中、対機甲、対支援、対徒歩）が黄色で反転表示されます。反転表示されている各火力はそれぞれ合計され、画面中央に表示されます。この火力は、現時点で射撃できる火力の合計なので毎ラウンド変化します。ここで合計した各火力で、それぞれ敵の空中、機甲、支援、徒歩部隊を射撃します。

	（火力を合計）	（射撃）
空中部隊 →	対空中火力 →	敵空中部隊
機甲部隊	対機甲火力	敵機甲部隊
支援部隊	対支援火力	敵支援部隊
徒歩部隊	対徒歩火力	敵徒歩部隊

例えば、各部隊の発射可能な（反転表示されている）「対空火力」を合計して敵空中部隊を攻撃、次に「対機甲火力」の合計で敵機甲部隊を攻撃します。この手順を支援、徒歩と計４回行うわけです。

[52.65]
射撃を行うと、目標の敵部隊が何回の「破壊判定」を行うかを決定します。この破壊判定とは、敵兵器が破壊されたかどうかの判定で、この回数が多いほど敵兵器を破壊する確率が高くなります。破壊判定の回数は、次のように算出します。

合計火力÷障地係数＝FIRE

「FIRE」の値は画面中央に表示されます。合計火力よりも障地係数が多い場合は、「FIRE」は０になります。「FIRE」は、目標部隊に対して行える破壊判定の回数を表します。

[52.66]
防御側の空中部隊と機甲部隊の障地係数は常に１０です。支援部隊と徒歩部隊の場合はルール[52.62]項の表に従います。攻撃側部隊が射撃を受ける時は常に１０です。

[52.67]
「FIRE」の回数の破壊判定を、目標の敵部隊内の兵器に対して行います。編成時の進行順位が高い兵器は、他の兵器の４倍の確率で破壊判定の対象になります。

[52.68]
破壊判定は、判定の対象になった兵器の「装甲」値と乱数で行います。装甲値の高い兵器は、その分破壊されにくくなります。

[52.69]
この手順をそれぞれ空中、機甲、支援徒歩の各部隊に対して行います。防御側、攻撃側の射撃が全て終わったら、命令変更に移ります。

５２．７ 命令変更

[52.71]
毎ラウンドごとに攻撃側、防御側は自軍の部隊に対して命令を発行することができます。命令の内容は攻撃側、防御側で異なります。

[52.72]
毎ラウンドの命令変更時に、両軍は命令変更を行うことができます。この時、［命令実行］［命令変更］のどちらかを反転カーソルで選択します。［命令実行］を選択すると、現在発行されている命令をそのまま実行します。［命令変更］を選択すると、現在の命令を変更できます。命令の発行は、防御側は全ての部隊に対して一括で、攻撃側は４つの部隊各々に違った命令を発行することができます。

[52.73]
防御側の命令には、次の３種類があります。
○防御
○撤退
○死守

[52.74]
「防御」命令を発行した場合、各部隊は損害が編成時の７０％未満まで戦闘を行います。損害が７０％を越えると、命令は自動的に「撤退」変更されます。陸戦の開始時には、防御側の命令は「防御」になっています。

「撤退」命令を発行すると、全部隊は撤退し、根拠地に戻ります。
「死守」命令を発行すると、全部隊は全滅するまで戦闘を行います。この命令は、一度発行されたら変更することはできません。

[52.75]
攻撃側の命令には、次の５種類があります。
○進撃
○前進
○停止
○後退
○退却

[52.76]
「進撃」命令を受けた部隊は全移動力で前進します。「進撃」命令は、部隊の損害が編成時の４０％未満の時まで有効です。損害が４０％を越えると、自動的に「前進」命令になります。損害が５０％を越えると「停止」に、６０％を越えると「後退」に、７０％を越えると「撤収」になります。

「前進」命令を受けた部隊は距離１だけ前進します。「前進」命令は、部隊の損害が編成時の５０％未満の時まで有効です。損害が５０％を越えると、自動的に「停止」命令に、６０％を越えると「後退」に、７０％を越えると「撤

収」になります。

「停止」命令を受けた部隊は、その場で停止します。徒歩部隊が10以上の工兵を含んでいた場合、1ラウンド停止していると、そこにある地雷を除去することができます。「停止」命令は、部隊の損害が編成時の60%未満の時まで有効です。損害が60%を越えると、自動的に「後退」になります。

「後退」命令を受けた部隊は、距離1だけ後退します。「後退」命令は、部隊の損害が70%未満の時まで有効です。損害が70%を越えると「退却」になります。

「退却」命令を受けた部隊は、全移動力で後退します。この命令はいつでも発行できます。距離7まで後退すると、次のラウンドで攻撃元の根拠地へ戻ります。攻撃側の全ての部隊が攻撃元の根拠地まで退却したら、陸戦は終了します。

[52.77]
命令が自動的に変更されるのは、現在発行されている命令が実行不可能になった場合だけです。

[52.78]
移動中に地雷のあるゲージに入った部隊は、乱数で0～20%の損害を受けます。この判定は部隊内の各兵器ごとに行います。このゲームにおける地雷は対戦車地雷を表し、空中および徒歩部隊は、地雷による損害は受けません。

[52.79]
双方が命令を決定したら各部隊はそれに従って行動し、次のラウンドに移ります。

52.8 陸戦の終了と根拠地の占領

[52.81]
陸戦は、次の条件を満たした時に終了します。
○8ラウンドが終了した時
○攻撃側が根拠地を占領した時
○攻撃側の部隊が全て退却したか全滅した時

[52.82]
攻撃側のいずれかの部隊が距離1に存在し、防御側の部隊が全滅している時、攻撃部隊は次のラウンドで距離0に入ることができます。距離0に攻撃側の部

隊が入った時、その根拠地は攻撃側に占領されます。

[52.83]
敵根拠地を占領しても攻撃元の根拠地に退却しても、戦闘に参加した兵器は全て「移動済み」になります。

[52.84]
陸戦が終了したら、両軍の破壊された兵器の一覧を表示します。

５２．９ 根拠地の占領と撤収

[52.91]
攻撃側が根拠地を占領した場合、防御側は占領された根拠地から道路で隣接した他の自軍根拠地に「撤収」することができます。撤収する場合は撤収する根拠地を選択して、根拠地の通常陸戦兵器、ランチャー、弾薬を移動させます。

[52.92]
占領された根拠地の航空機、在泊艦船、艦載弾薬（軍港都市のみ）は全て失われます。根拠地の地雷、障地、ソナー、レーダーの値も全て０になります。飛行場能力は、１／２に低下します。直衛機は、直衛目標の根拠地が占領された時点で発進した根拠地、ＴＦに帰投します。発進根拠地が占領された場合は帰投できずに不時着します。

[52.93]
防御側が「死守」命令を発行していた時は、撤収は行えません。

５３ 上陸戦

[概要]
上陸戦は、海岸の敵根拠地に対して、ＴＦから部隊を編成して行う陸戦のことです。

５３．１ 上陸戦の手順

[53.11]
上陸戦は地形が海岸の敵根拠地に対して、ＴＦがその根拠地の隣接海エリアにいた場合に行うことができます。攻撃部隊は、ＴＦ内の通常陸戦兵器を搭載している強襲艦、揚陸艦を攻撃元として編成されます。この手順はルール３２項の「揚塔」を同じです。画面左側の水上艦からカーゴブロックごとに上陸戦

に参加する部隊を編成して下さい。

[53.12]
ＴＦが「上陸」コマンドを選択した時点で根拠地に対艦ミサイルを発射可能なランチャーがあった時、自動的に発射可能な最大数を発射します。この場合、上陸戦の前にＳＳＭ戦が発生します。

[53.13]
上陸戦の手順は通常の陸戦と同様ですが、防御側の障地係数は一律１００になります。攻撃部隊が退却した時は、ＴＦの強襲艦、揚陸艦のカーゴに戻されます。この時の手順はルール３２項の「揚搭」と同じです。画面右側に表示される通常陸戦兵器を選んで、ＴＦのカーゴブロックに戻して下さい。

５４　対地砲撃

「概要」
対地砲撃はＴＦが敵根拠地の隣接海エリアにいる時に、根拠地に対して行うことのできる攻撃です。

５４．１ 対地砲撃の手順

[54.11]
対地砲撃は、次の手順で行います。
○砲撃目標と接近距離の設定
○ＳＳＭ戦（可能ならば）
○対地砲撃の実行
○戦果、損害一覧の表示

[54.12]
対地砲撃には、ＴＦ内の全水上艦が参加します。

５４．２ 砲撃目標と接近距離の設定

[54.21]
まず、ＴＦ側は対地砲撃の目標として「陸上部隊」「障地」のどちらかを反転カーソルで選択します。

[54.22]
次に、ＴＦ側の近接距離設定を行います。ＴＦがどの射程まで敵に接近する

のか、７から１までの射程を反転カーソルで選択します。ＴＦは選択した射程まで接近し、根拠地を攻撃します。

[54.23]
ＴＦ近接距離設定が終わった時、根拠地に対艦ミサイルを発射可能なランチャーがあった場合には、上陸戦同様、自動的に発射可能な最大数を発射します。

５４．３ 対地砲撃の実行

[54.31]
ＳＳＭ戦が終了すると対地砲撃画面に移り、ＴＦの砲撃を行います。対地砲撃画面での射程は７から１です。

[54.32]
通常陸戦兵器に対する砲撃は、基本的には陸戦の戦闘解決と同じです。但し、ＴＦ側の火力には発射した弾薬の破壊力の合計を使用します。根拠地側の障地係数は、機甲部隊は２０、支援及び徒歩部隊は通常の陸戦と同じです。空中部隊は攻撃の対象にはなりません。

[54.33]
陸戦では編成時の進行順位の高い兵器が破壊判定の対象になる確率が高くなりますが、対地砲撃の場合は、機甲、支援、徒歩の各部隊内でその兵器の占める割合に比例します。また、対地砲撃時の破壊判定は、一律３０％の確率で行います。これは、水上艦の兵装に対しては、兵器固有の装甲は役に立たないことを表します。

[54.34]
障地に対する射撃では、火力は通常陸戦兵器に対する射撃と同じです。障地係数は常に１０です。｢FIRE｣の回数の乱数を発生させ、１０％の確率で障地の値が１低下します。

[54.35]
射程５でＴＦが射撃を行った後、根拠地側は反撃を行うことができます。

[54.36]
反撃に使用できるのは自走砲と牽引野砲だけです。発射数は各１発ずつで、命中、被害判定は「対艦弾」のデータを使用します．なお、この場合至近弾はありません。

[54.37]
ＴＦが指定された射程まで接近して射撃を終えたら対地砲撃は終了し、破壊された通常陸戦兵器、陣地の損害、沈没した水上艦の一覧を表示します。

５５　空戦

［概要］
空戦は、航空任務を行う航空機編隊が直衛機のいる敵根拠地またはＴＦのエリアに入るか、入った時点で敵のスクランブルを受けた時に発生します。

５５．１ 空戦の手順

[55.11]
空戦は、次の手順で行います。
○ＡＡＭ戦
○ドッグファイト
○空戦結果の表示

５５．２ ＡＡＭ戦

[55.21]
空戦が発生した場合、空戦画面に移ります。空戦画面での射程は５から０です。

[55.22]
画面上で双方の編隊は互いに接近し、発射可能なＡＡＭ（空対空ミサイル）で攻撃を行います。ＡＡＭの射程が双方とも同じ時は、編隊の「ジャミング値」の高い方が先に発射します。

[55.23]
ジャミング値は、編隊に含まれる電子戦機の機数です。但し、ジャミング値が５を越えることはありません。

[55.24]
ＡＡＭは発射可能になると自動的に発射します。但し、発射されるＡＡＭの発数は、敵機数の８倍を越えることはありません。

[55.25]
編隊を構成する各機種の比率に合わせて、ＡＡＭの命中率と乱数で命中判定

を行います。ＡＡＭが命中した航空機は墜落します。ＡＡＭが「レーダー誘導」だった場合、命中率から目標の編隊のジャミングが差し引かれます。但し、画面上の表示は変わらないので注意して下さい。

５５．３ ドッグファイト

[55.31]
双方の編隊が距離０（円周の中心）に達したら、ドッグファイトが発生します。ドッグファイトでは、「空戦火力」の合計で敵編隊を攻撃します。攻撃を受けた航空機は、各々の「機動力」と乱数で墜落したかどうかを判定します。機動力の高い機ほど、墜落しにくくなります。

[55.32]
ドッグファイトが終わると双方の編隊はそのまますれ違って、空戦は終了します。

[55.33]
空戦が終了したら、双方の撃墜された機種、機数を表示します。

５６ 遠対空戦と近対空戦

[概要]
対空戦は、対地爆撃任務の航空機編隊に対して根拠地のランチャーと通常陸戦兵器が行う攻撃です。対空戦には遠対空戦と近対空戦の２種類があります。

５６．１ 対空戦の手順

[56.11]
１回の対空戦は、次の手順で解決されます。
〇遠対空戦
〇近対空戦

[56.12]
対空戦は、根拠地の直衛、スクランブルと敵編隊の空戦の後に発生します。

５６．２ 遠対空戦

[56.21]
対空戦が発生すると、対空戦画面に移ります。対空戦画面での射程は９から６です。

[56.22]
画面上で編隊は円周の中心に向かって接近します。根拠地の対空ミサイルランチャーの射程内に入ると、西側根拠地の場合、「××発射しますか？」とメッセージが出ます。発射する場合、ミサイルの数は敵機数の８倍を越えることはありません。

５６．３ 近対空戦

[56.31]
距離６の遠対空戦が終わった時に編隊内に残った航空機がいた場合、根拠地の通常陸戦兵器による近対空戦に移ります。

[56.32]
近距離対空戦は、空戦時のドッグファイトと同じ手順で行います。この場合の「総攻撃力」は、根拠地の通常陸戦兵器全ての対空火力の合計を使用します。撃墜判定も空戦と同様に行います。

[56.33]
近対空戦が終了した時点で爆弾を装備している航空機が残っていた場合、根拠地に対する対地爆撃を行うことができます。

５７ 対地爆撃

［概要］
対地爆撃任務の航空機編隊は、目標の敵根拠地に対して爆撃を行うことができます。

５７．１ 対地爆撃の手順

[57.11]
対地爆撃は、次の手順で行います。
○爆撃目標の選択
○爆撃の実行

○戦果、損害一覧の表示

[57.12]
対地爆撃は爆撃前の空戦、対空戦で残った編隊の中に爆弾を持つものが残っている場合に発生します。

57．2 爆撃目標の選択

[57.21]
爆撃を行う側は、まず爆撃目標を選択します。目標は次の６種類の中から選択します。

①通常陸戦兵器　④飛行場
②ランチャー　⑤陣地
③在泊艦船　⑥レーダーサイト

[57.22]
目標を選択し終わったら、爆撃を実行します。

57．3 通常陸戦兵器に対する爆撃

[57.31]
通常陸戦兵器に対する爆撃では、根拠地にいる通常陸戦兵器に対して爆撃を行います。

[57.32]
爆撃の手順は、次の通りです。

①編隊の「爆撃力」を算出します。爆撃力は（各航空機の爆弾数の合計×５）で算出します。
②次に、爆撃力を根拠地の地形によって次のように修正します。

海岸････爆撃力÷２　森林････爆撃力÷３
平地････爆撃力÷２　密林････爆撃力÷３
山地････爆撃力÷３　砂漠････爆撃力÷１
荒地････爆撃力÷２　湿地････爆撃力÷３

地形によって修正された爆撃力が攻撃時の火力です。

③陣地係数は、機甲部隊は２０、支援及び徒歩部隊は通常の陸戦と同じです。空中部隊は、爆撃の対象にはなりません。
④根拠地の各部隊は、算出された「FIRE」分の破壊判定を行います。

[57.33]
陸戦では編成時の進行順位の高い兵器が破壊判定の対象となる確率が高くなりますが、爆撃の場合は、機甲、支援、徒歩の各部隊内でその兵器の占める割合に比例します。また、対地爆撃の破壊判定は、一律３０％の確率で行います。これは、航空機搭載の爆弾に対しては、兵器固有の装甲は役に立たないことを表します。

[57.34]
爆撃が終わると、次に編隊は「掃射」を行います。掃射は航空機の「掃射力」×４の値を火力として攻撃を行います。手順は爆撃と同じです。

５７．４ ランチャーに対する爆撃

[57.41]
ランチャーに対する爆撃では、根拠地のランチャーに対して爆撃を行います。

[57.42]
爆撃の手順は、通常陸戦兵器への爆撃と同様で、ランチャーは支援部隊と同様に扱います。また、掃射も爆撃時と同様に行います。

５７．５ 在泊艦船に対する爆撃

[57.51]
在泊艦船に対する爆撃では、根拠地にいる在泊艦船に対して爆撃を行います。ここでは艦船からの攻撃は行わず、艦船に対する爆弾の命中判定だけ行います。

[57.52]
爆撃を行うのが西側の場合、在泊艦船の一覧が表示されるので目標とする艦船を最大２０隻、反転カーソルで選択します。

[57.53]
目標として選択された艦船ごとに、爆弾の命中率と乱数で命中判定を行います。爆撃には至近弾はありません。命中した時は、ＳＳＭ戦と同様の被害判定を行います。

[57.54]
爆撃の場合、艦船はＥＣＭ、チャフ、デコイは使用しません。

５７．６ 飛行場に対する爆撃

[57.61]
飛行場に対する爆撃では根拠地の飛行場能力を低下させ、根拠地の航空機を破壊することができます。

[57.62]
火力の算出は、通常陸戦兵器に対する爆撃と同じです。陣地係数はルール[56.62]項の表に従って算出します。

[57.63]
「FIRE」の回数の乱数を発生させ、１０％の確率で飛行場能力が１低下します。また、同じ確率で根拠地にいる航空機が１機破壊されます。破壊される航空機は、未整備状態のものが優先されます。

５７．７ 陣地に対する爆撃

[57.71]
陣地に対する爆撃では、根拠地の「陣地」の値を低下させることができます。

[57.72]
火力、射撃回数の算出は、通常陸戦兵器に対する爆撃と同じです。但し、陣地係数は１０です。

[57.73]
「FIRE」の回数の乱数を発生させ、１０％の確率で陣地が１低下します。

５７．８ レーダーサイトに対する爆撃

[57.81]
レーダーサイトに対する爆撃では、根拠地の「レーダー」の値を低下させることができます。

[57.82]
火力、射撃回数の算出は、通常陸戦兵器に対する爆撃と同じです。

[57.83]
「FIRE」の回数の乱数を発生させ、１０％の確率でレーダーが１低下します。

５７．９ 戦果、損害一覧の表示

[57.91]
爆撃が終了したら、爆撃による損害の一覧を表示します。

５８　対艦爆撃

［概要］
対艦爆撃任務の航空機編隊は、目標の敵ＴＦに対して爆撃を行うことができます。

５８．１ 対艦爆撃の手順

[58.11]
対艦爆撃は、次の手順で解決されます。
○ＳＳＭ戦
○爆撃順位決定
○進入方向決定
○艦隊防空戦
○目標判定
○外周グループ防空戦
○目標判定
○内周グループ防空戦
○戦果、損害一覧の表示

[58.12]
対艦爆撃任務は、爆撃前の空戦で残った編隊の中に、爆弾を持つものが存在している時に実行されます。ＳＳＭ戦と同様、編隊の中に複数の爆撃可能な機種がある場合、１機種ごとに爆撃を行います。

[58.13]
編隊の中にＳＳＭを持つものがあったら、まずＳＳＭを発射し、ＳＳＭ戦が発生します。ＳＳＭ戦が終了すると、編隊内で爆弾を搭載している航空機の一覧が表示され、どの機種から爆撃を行うのか「爆撃順位」を決定します。

[58.14]
爆撃順位の高いものから爆撃を行います。１機種ずつ、どの外周グループから進入するのか「進入方向」を決定します。

[58.15]
対艦爆撃の手順はＳＳＭ戦と同様です。「目標判定」は、ＳＳＭ戦での「シーカー判定」と同じです。目標になった水上艦に対しては、爆弾の命中率と乱数で命中判定を行います。

[58.16]
対艦爆撃の場合、ＥＣＭ、チャフは使用しません。また爆撃には至近弾はなく、命中の場合は全て直撃弾になります。命中時の被害判定はＳＳＭ戦と同様に行います。

５９　対潜爆撃

［概要］
対潜爆撃任務の航空機編隊は、敵ＳＦに対して対潜爆撃を行うことができます。

５９．１ 対潜爆撃の概要

[59.11]
対潜爆撃は、次の手順で解決します。
○航空機の移動
○対潜爆撃の実行
○戦果、損害一覧の表示

５９．２ 航空機の移動

[59.21]
対潜爆撃が発生した場合、対潜爆撃画面に移ります。対潜爆撃画面では、射程は表示されません。

[59.22]
対潜爆撃画面に入ると、爆撃を行う航空機は自動的に画面の中心まで移動し、ＳＦを爆撃します。爆撃解決は、次の手順で行います。

５９．３ 対潜爆撃の実行

[59.31]
弾薬１発ごとに、どの潜水艦を目標とするのかを乱数で決定します。「ノイズ」の値の最も高いものが目標になりやすくなります。

[59.32]
目標となった潜水艦１隻ごとに、弾薬の命中率と乱数で命中判定を行います。対潜爆撃には至近弾はありません。命中した時はＳＳＭ戦と同様の被害判定を行います。

[59.33]
目標となった潜水艦は、可能な限りデコイを自動的に発射します。デコイは敵の弾薬が「音響誘導」だった場合、命中率を半分にすることができます。

[59.34]
命中判定が全て終わったら、対潜爆撃は終了します。

[59.35]
対潜爆撃が終了したら、沈没した潜水艦の艦名一覧を表示します。東側と西側それぞれ「東側撃沈艦船」「西側沈没艦船」として表示します。

６０　触雷

６０．１ 触雷とは

[60.11]
移動中のＴＦ、ＳＦが東西いずれかの機雷原に入った時に、そのＴＦ、ＳＦの艦船全てに対して、機雷の触雷（命中）判定を行います。

[60.12]
機雷の触雷判定は昼夜、天候に関わらず発生します。

[60.13]
機雷１発の命中率は１％です。１エリアに敷設できる機雷は最大５０個までなので、艦船は最大５０回の触雷判定を行います。触雷した時はＳＳＭ戦と同様の被害判定を行います。触雷の場合は至近弾はありません。触雷判定時にはＥＳＣ、チャフ、デコイは使用しません。また、触雷するのは艦船の下部ブロックのみです。

[60.14]
触雷した機雷は、その時点で消費されます。例えばある艦船に５０発の機雷の内３発が触雷したら、機雷は３発消費され次の艦船の触雷判定は４７発分になります。

第８章　シナリオ解説

シナリオ１：ファーイーストキャンペーン

状況設定：
このシナリオはこのマニュアルの冒頭にあるストーリーが生起したという設定のうえに行われる。
すでに東側（コンピューター）は戦争準備を終え、主な水上艦艇および潜水艦は太平洋上に展開し開戦命令をいまやおそしと待ちうけている。
それにひきかえ西側（プレイヤー）の指揮すべき諸国はまったくといってよいほど準備が整っていない。
韓国の陸軍は暴動鎮圧の為広範囲に分散しており第１ターンには移動できない。
また日本の自衛隊も侵略が確定してからでなくては防衛出動はできない。
よって第１ターンは移動できない。
だがプレイヤーはいつなんどき上陸や空襲をうけてもうろたえてはならない。
米本土からの増援が来るまでなんとかもちこたえ、きたるべき反攻に備えねばならないのだ。
増援兵力の集結が終わったら失われた根拠地を奪回し、かつ勝利条件をみたすだけの根拠地を東側から奪取するのだ。
なるべく速みやかに勝利条件をみたせばそれだけ停戦条件が有利になる。

勝利条件：
このシナリオは第１ターン（９月１７日）の紛争勃発から６０ターン（１０月１７日）の国連介入による停戦決議までをシミュレートしている。
もしも６０ターン以前に東西いずれかの側が勝利条件をみたせばゲームは終了する。ＶＰの初期値は１００である。
西側の勝利条件はＶＰを１６０以上にする事と札幌とソウルの確保である。
であるから札幌やソウルを失った場合はゲーム終了までに是非とも取り返さなければならない。
東側の勝利条件はＶＰを６０以下にする事と札幌とソウルの奪取である。
６０ターン終了までに東西とも勝利条件をみたせない場合国連介入による停戦（引き分け）となる。
もしもプレイヤーが勝利条件をみたした後もゲームの続行を望むのなら６０ターンまでは延長が行える。

完勝	１～４０ターンの間に西側勝利条件達成
勝利	４１～５０ターンの間に西側勝利条件達成
僅勝	５１～６０ターンの間に西側勝利条件達成
引き分け	６０ターン終了時に東西とも勝利条件達成せず
惜敗	５１～６０ターンの間に東側勝利条件達成
敗北	４１～５０ターンの間に東側勝利条件達成
完敗	１～４０ターンの間に東側勝利条件達成

シナリオ２：３８スペシャル

状況設定：
このシナリオは東側の武力行使を西側が事前に察知し米海軍の主力を太平洋上に展開したうえで紛争が勃発した事を想定したシナリオである。
初心者用のシナリオなので初めてプレイする人やファーイーストキャンペーンでなかなか勝てないという方はぜひともやってみてほしい。
またプレイ時間も１０ターンと本ゲーム中最小なので時間のない時のプレイにも最適である。

このシナリオでは西側の艦船が多すぎて指揮するのに困るほどである。
太平洋の制海権はほどなくプレイヤーの手におちるであろう。
初心者用のシナリオなので多少の損害をおそれる必要はない。
ただし輸送艦や強襲艦の喪失は禁物である。

このシナリオは紛争の勃発から５日間の作戦を西側有利な状況下で行う事を目的としている。
よって国家データやシャトルの初期設定はない。
またベトナムとモンゴルは紛争にたいして同意しておらず終始、参戦する事はない。
反対に西側陣営の台湾とフィリピンとは十分な連絡がとれておりすぐにも参戦する可能性がある。

勝利条件：
このシナリオは第１ターンから始まり第１０ターンに終了する。
西側の勝利条件はＶＰを８０以上にする事である。
東側の勝利条件はＶＰを６０以下にする事である。
ゲーム終了時にＶＰが６１～７９の時は引き分けとなる。
このシナリオではゲーム途中での終了はない。
どちらかの陣営が勝利条件をみたしても１０ターンまでゲームは続く。
ＶＰの初期値は１００である。

シナリオ３：エスカレーション

状況設定：
　「ボストーク」はモンゴル、ベトナム両政府のソ連に対する紛争不同意声明および中立宣言により大きく破綻した。
更に後背部の安全を確保した中国は西側として参戦するに至った。
もはや半島統一どころか北鮮を放棄せざるをえない状況にソ連はたち至った。
これは「ボストーク」そのものが党指導部のたてた無謀な計画であったからにほかならない。
党指導部は国連の総会決議による停戦にたよる他なくなった。
しかしここにまたひとつの誤算があった。
「ボストーク」立案時に総会ではかなり有利に議事の展開ができるはずであったのが一変した。
「ボストーク」の謀略担当官が敗戦後の責任追求をおそれてトルコへ亡命したのである。
かれは安全の保障と引き換えにいっさいの情報を西側に渡した。
ＮＡＴＯ諸国は一気に参戦する事になる。
国連総会ではソ連圧倒的不利のうちに議決をおこなった。
その結果はソ連として到底うけいれがたい内容であった。
停戦条項の中に戦争犯罪人の裁判が含まれていたのである。
党の指導者たちは国民および諸外国に差し出すいけにえをさがさねばならなかった。
いけにえは極東にいた。
極東戦域軍司令官とその幕僚にいっさいの責任をとらせる事にしたのである。
これは開戦時の様々な謀略を知っている人間の口封じの為でもあった。

　一方極東戦域軍司令部では党指導部にたいする不満が日々高まりつつあった。
これは半島および日本において各部隊が壊滅した原因がひたすら党指導部の外交指導のまずさによるものであったからに他ならない。
無謀な計画によって起きた紛争で前線に投入された軍人に指導部を信頼しろといっても無理である。
前線の軍人たちは指導部の犯した過ちを自分の血をもってあがなわなければならないのだ。
特に半島や日本から撤収してきた将校達は戦友を多く失っており党指導部に対する不信感もひとしおであった。

　ソ連が極東戦域軍の将校をソ連の手で処刑した場合西側諸国は講和に応じるであろうか？
正式な裁判をおこなわずに処刑しても、またあらたなる被告が要求されるおそれがある。

また国民の手前、あくまでも講和でなくてはならない。
敗戦であってはならないのだ。
取引である以上ソ連としてもなんらかの切札を握っておく必要があった。
書記長は核で脅しをかける事にきめた。
戦略原潜をすべて洋上に展開し交渉が決裂した場合は全面核戦争を行う構えを見せた上で交渉を行うのである。

党指導部が極東戦域軍にいっさいの罪をかぶせようとしている事は極東戦域軍司令部にも洩れてきた。
それだけ党指導部の機密保持が乱れてきていたのである。
もはや極東戦域軍司令部の将校でクーデターに反対する者はいなかった。

クーデターの成功率は計画の緻密さよりも計画立案から実行までの時間の短さによって左右される。
しかし通常の場合はクーデターに参加するメンバーに同意を取りつけるのに時間がかるので当局の察知する所となるのである。
メンバー全員の同意が最初にあればクーデターは早い。

第一次大戦末期のドイツ、フランス。
第二次大戦末期のヒトラー暗殺未遂事件。
太平洋戦争末期の近衛師団反乱事件や厚木事件。
大きな戦争で末期にクーデターが起きなかった物はないくらいである。
その中でも今回のクーデターは特筆すべき迅速さで展開した。
ただし彼らにも誤算はあった。
極東戦域軍の将校達は陸軍であるがゆえに今回の戦略原潜展開作戦については何も知らされていなかったのである。
同じように海軍の軍人達も戦略原潜の艦長達以外は一切作戦の概要については知らされておらず、所定の海域をパトロールする事になっていた。
戦略原潜の命令には作戦の発動後１０日を過ぎてなお連絡なき時は核ミサイルを発射するように書かれていた。
クーデター政権がこの事を知った時はもう遅かった。
戦略原潜を含むすべての作戦部隊は出港してしまった後だった。
作戦部隊がどこの馬の骨とも知れないクーデター政権の命令に服するはずもなく事態は深刻の度合を増したまま時間は過ぎていった。
ミサイル発射７日前になって、ついにクーデター政権は事態のすべてを西側に通告し作戦部隊をミサイル発射前に撃沈するように依頼した。
クーデター政権には潜水艦を撃沈する手段は何もなかったからである。
同時にクーデター政権は即時停戦を主張、前線部隊に一切の攻撃を禁じた。
西側は東側の通告を全面的に信用した訳ではなかったがとりあえず太平洋を航行する敵性の潜水艦をすべて撃沈するように太平洋艦隊司令官に命じた。

米大統領はクーデター政権に対し「いかなる理由があれ、米本土が他の核攻撃にさらされるような事があれば米国は攻撃国に対し報復措置を講ずる。」と通告した。
管轄下にない潜水艦がそちらにむかって核ミサイルを発射するかもしれないからあとはよろしくと言われたって困る。
核ミサイルが破裂して米国民が数十万人も死ぬような事になった時、国民に不幸な事故だったのだからあきらめてくれなどとはとても言えない。
また言うつもりもない。
第一、戦略原潜の発射するミサイルが全面核戦争の第１発目でないと、どうしてわかろうか？

クーデター政府としては全面核戦争など望んではいなかったが「１発でも撃たれたら撃ち返す。」と米国が主張する以上戦略原潜がミサイルを発射した時は同時に全ソ連のＩＣＢＭを発射する事を決定した。
そうしなければ米国の報復措置によってソ連全土が壊滅してしまうかもしれないのだ。
せめて米国のＩＣＢＭ基地だけでも叩いておかないとソ連が壊滅する事になる。

かくして７日以内に東側戦略潜水艦全艦を撃沈もしくは核ミサイル発射不能に追い込まなければ全面核戦争が発生する事態となった。

勝利条件：
７４ターン終了までに全東側戦略潜水艦（タイフーン型、デルタ型合計１８隻）を撃沈、もしくは戦略兵器（ＳＳＮ８，ＳＳＮ２０）の発射機能を奪い去る事。

第9章 データ一覧

艦船性能データ

《大型戦闘艦》	速力	航続	防御	AC	プロ	国籍	対艦	対潜	対空
ｷｰﾛﾌ	7	***	4	0	26	ソ	特	○	特
ｱｲｵﾜ	7	300	4	0	28	ソ	特	○	△
《中型戦闘艦》									
ｸﾚｽﾀ2	7	200	2	0	20	ソ	○	◎	◎
ｶｰﾗ	7	180	2	0	20	ソ	○	◎	◎
ｽﾗﾊﾞ	7	180	2	0	20	ソ	特	○	◎
ｳﾀﾞﾛｲ	6	240	2	0	18	ソ	○	特	○
ｿﾌﾞﾚﾒﾝﾇｲ	6	280	2	0	18	ソ	◎	○	◎
ｸﾚｽﾀ1	7	200	2	0	20	ソ	◎	○	◎
ｷﾝﾀﾞ	7	120	2	0	16	ソ	◎	△	◎
ｶｼﾝ	7	160	2	0	14	ソ	○	△	◎
ﾙｰﾀｰ	6	100	2	0	16	中	○	△	−
ｸｱﾝﾎｱ	6	200	2	0	14	台	△	○	◎
ｼﾗﾈ	6	280	2	0	19	日	○	特	○
ﾊﾙﾅ	6	280	2	0	19	日	○	特	○
ﾀﾁｶｾﾞ	6	280	2	0	18	日	○	○	◎
ﾊﾂﾕｷ	6	280	2	0	16	日	◎	◎	○
ﾀｶﾂｷ	6	280	2	0	16	日	◎	○	○
ﾊﾀｶｾﾞ	6	280	2	0	18	日	◎	○	◎
ｱｻｷﾞﾘ	6	280	2	0	18	日	◎	◎	○
ﾕｷｶｾﾞ	6	320	2	0	20	日	◎	○	特
ｱﾏﾂｶｾﾞ	7	240	2	0	8	日	○	○	◎
ﾀｲｺﾝﾃﾞﾛｶﾞ	6	240	2	0	20	米	特	◎	特
ﾊﾞｰｼﾞﾆｱ	6	***	2	0	20	米	◎	○	◎
ﾍﾞﾙﾅｯﾌﾟ	6	160	2	0	18	米	◎	○	◎
ｽﾌﾟﾙｰｱﾝｽ	7	240	2	0	20	米	◎	◎	○
A・ﾊﾞｰｸ	6	200	2	0	20	米	特	○	特
ﾉｯｸｽ	5	160	2	0	14	米	○	◎	△
O・H・ﾍﾟﾘｰ	6	200	2	0	14	米	△	○	◎
C・F・ｱﾀﾞﾑｽ	6	120	2	0	14	米	○	○	◎

	速力	航続	防御	AC	ブロ	国籍	対艦	対潜	対空
《小型戦闘機》									
ｸﾘﾊﾞｸ1	6	200	1	0	12	ソ	○	○	△
ｸﾘﾊﾞｸ2	6	200	1	0	12	ソ	○	○	△
ﾁｬﾝﾌｰ	5	80	1	0	12	中	◎	△	ー
ﾃﾝｼｬﾝ	7	80	1	0	12	台	◎	△	ー
ﾁｸｺﾞ	5	200	1	0	10	日	△	○	△
ﾔﾏｸﾞﾓ	5	280	1	0	12	日	△	○	ー
ﾐﾈｸﾞﾓ	5	280	1	0	12	日	△	○	ー
ｱﾌﾞｸﾏ	5	280	1	0	12	日	◎	○	△
ﾕｳﾊﾞﾘ	5	200	1	0	10	日	◎	△	△
ｳﾙｻﾝ	7	800	1	0	10	日	◎	△	ー
《コルベット》									
ｸﾞﾘｼｬ	6	80	0	0	8	ソ	△	△	△
ﾅﾇﾁｭｶ	7	40	0	0	8	ソ	◎	ー	○
ﾀﾗﾝﾀﾙ	7	40	0	0	6	ソ	◎	ー	△
《哨戒艇》									
ｿｰｼﾞｭ	7	20	0	0	4	北	◎	ー	△
ｵｰｻ	7	20	0	0	4	ソ	◎	ー	△
ﾊﾝﾌｪﾝ	7	20	0	0	4	中	◎	ー	△
ﾙﾝﾁｬﾝ	8	40	0	0	4	台	◎	ー	ー
ﾍﾟｶﾞｻｽ	9	20	0	0	4	ソ	◎	ー	ー
ﾊﾟｴｸ	8	40	0	0	4	韓	◎	ー	ー
《空母》									
ﾄﾋﾞﾘｼ	6	420	2	48	28	ソ	特	△	特
ﾆﾐｯﾂ	6	***	2	72	28	米	ー	ー	○
ｷﾃｨﾎｰｸ	6	320	2	72	28	米	ー	ー	○
《軽空母》									
ｷｴﾌ	6	320	2	32	26	ソ	特	△	特
《強襲艦》									
ｲﾜﾝ･ﾛｺﾞﾌ	5	120	1	4	16	ソ	△	ー	○
ﾜｽﾌﾟ	5	400	1	12	24	米	ー	ー	○
ﾀﾗﾜ	5	400	1	6	24	米	○	ー	△
ｲｵｰｼﾞﾏ	5	200	1	6	18	米	△	ー	○
《揚陸艦》									
ﾛﾌﾟｰﾁｬ	4	80	0	0	10	ソ	△	ー	ー
ｱﾘｹﾞｰﾀｰ2	4	200	0	0	10	ソ	△	ー	ー
ﾁｭﾝﾊｲ	2	300	0	0	10	米	ー	ー	ー
ﾐｳﾗ	3	180	0	0	10	日	△	ー	ー
ｱｸﾞｻﾝ･D･S	2	300	0	0	10	米	ー	ー	ー

	速力	航続	防御	AC	ブロ	国籍	対艦	対潜	対空
ウンボン	2	300	0	0	10	米	－	－	－
ニューポート	4	120	0	0	12	米	△	－	－
《輸送艦》									
ユリウス・フチク	4	240	0	0	28	ソ	－	－	－
アルゴル	7	240	0	0	28	米	－	－	－
《補給艦》									
ボリス・チリキン	4	600	0	0	20	ソ	－	－	－
ベレジナ	5	800	1	0	24	ソ	△	○	○
トワダ	4	400	0	0	16	日			
サクラメント	5	800	0	0	28	米	－	－	○
《掃海艇》									
ナチャ	4	60	0	0	4	ソ	－	－	△
ハツシマ	6	40	0	0	4	日	－	－	－
アベンジャー	3	160	0	0	4	米	－	－	－
《敷設艦》									
ソウヤ	4	160	0	0	8	日	△	△	－
《ＡＧＯＳ艦》									
ストルワート	6	120	0	0	4	米	－	－	－

《戦略潜水艦》	速力	防御	航続	ノイ	ブロ	国籍	対艦	対潜	対空
タイフーン	5	***	3	3	12	ソ	◎	◎	－
デルタ	5	***	2	4	8	ソ	○	△	－
《攻撃潜水艦》									
オスカー	6	***	3	3	8	ソ	特	◎	－
チャーリー	5	***	2	3	5	ソ	◎	○	－
エコー	5	***	1	4	6	ソ	◎	○	－
ジュリエット	3	180	1	3	5	ソ	◎	△	－
アクラ	6	***	2	2	6	ソ	○	特	－
アルファ	9	***	3	5	5	ソ	○	◎	－
ビクター	6	***	2	2	5	ソ	○	◎	－
ノーベンバー	6	***	1	4	5	ソ	○	△	－
キロ	4	320	2	1	5	ソ	○	○	－
フォックストロット	3	320	0	4	4	ソ	○	△	－
ロメオ	3	260	0	3	4	ソ	○	△	－
タンゴ	3	320	1	2	5	ソ	○	○	－
ハン	5	***	2	3	5	中	○	◎	－
ミン	3	160	0	3	4	中	○	△	－
ハイロン	4	200	2	1	5	台	○	◎	－

	速力	防御	航続	ノイ	ブロ	国籍	対艦	対潜	対空
ハルシオ	4	320	2	1	6	日	◎	◎	−
ユウシオ	4	300	2	1	6	日	◎	◎	−
ロサンゼルス	6	***	2	2	6	米	特	◎	−
スタージョン	6	***	1	3	6	米	◎	◎	−
シーウルフ	7	***	3	1	8	米	特	◎	−

速力‥‥速力レベル
防御‥‥防御力
航続‥‥航続力
ＡＣ‥‥航空機搭載機数
ノイ‥‥ノイズレベル（潜水艦のみ）
ブロ‥‥ブロック数
国籍‥‥生産国
対艦‥‥対艦能力　特　対艦ミサイル９発以上
　　　　　　　　◎　対艦ミサイル搭載
　　　　　　　　○　１２７mm以上の砲もしくは対艦魚雷装備
　　　　　　　　△　何らかの対艦兵装装備
　　　　　　　　−　何もなし

対艦‥‥対潜能力　特　対潜ミサイル＋ヘリ（２以上）
　　　　　　　　◎　対潜ミサイル＋ヘリ（１）
　　　　　　　　○　対潜ミサイルまたはヘリ
　　　　　　　　△　何らかの対潜兵装装備
　　　　　　　　−　何もなし

対空‥‥対空能力　特　イージス同等艦
　　　　　　　　◎　長射程ＳＡＭ
　　　　　　　　○　短ＳＡＭ＋ＣＩＷＳ
　　　　　　　　△　短ＳＡＭまたはＣＩＷＳ
　　　　　　　　−

※「航続」の値が＊＊＊の艦船は原子力推進艦なので、航続力は無限です。

航空機性能データ

《西側》	機能	発着	機動	空戦	掃射	搭載	昼夜	生産	移動	空輸	対地	対艦	対潜	直衛
AV8B	F	VTOL	6	4	2	0	昼	米	15	12	5	5	6	1
F14D	F	艦載	7	7	1	0	全	米	60	50	25	25	25	5
F18A	F	艦載	6	6	1	0	昼	米	45	50	15	15	20	3
A6E	B	艦載	4	0	0	0	全	米	50	0	20	20	0	0
S3	P	艦載	3	0	0	0	全	米	60	0	0	25	25	0
EA6B	E	艦載	4	0	0	0	全	米	50	50	25	25	25	5
E2C	W	艦載	2	0	0	0	全	米	40	0	0	0	0	6
F4E	F	CTOL	5	5	1	0	全	米	50	40	15	15	20	4
F4CNV	F	CTOL	5	6	1	0	全	日	50	40	15	15	20	4
F1	F	CTOL	4	3	1	0	昼	日	35	30	12	12	15	3
FSX	F	STOL	7	6	1	0	昼	日	50	40	15	15	20	4
F15	F	CTOL	7	7	1	0	全	米	55	50	20	20	25	5
P3C	P	CTOL	2	0	0	0	全	米	80	0	0	35	35	0
C1	T	STOL	2	0	0	6	全	日	40	10	0	0	0	0
T4	B	STOL	4	0	0	0	昼	日	35	0	10	10	0	0
F16C	F	STOL	7	6	1	0	昼	米	45	40	15	15	20	3
C130H	T	CTOL	2	0	0	9	全	米	90	20	0	0	0	0
F5E	F	STOL	5	5	1	0	昼	米	35	30	12	12	15	3
A10A	B	STOL	3	1	6	0	昼	米	35	0	15	15	0	0
F4G	E	CTOL	5	0	0	0	全	米	50	50	25	25	25	5
F117	B	CTOL	3	0	0	0	全	米	45	0	15	15	0	0
F15E	F	CTOL	7	7	1	0	全	米	60	50	25	25	25	5
C5A	T	LTOL	1	0	0	25	全	米	160	30	0	0	0	0
B52H	B	LTOL	1	2	1	0	全	米	200	0	45	45	0	0
FB111	B	CTOL	6	0	0	0	全	米	45	0	15	15	0	0
B1B	B	LTOL	5	0	0	0	全	米	120	0	30	30	0	0
KC10	K	LTOL	1	0	0	0	昼	米	200	70	30	30	30	10
E3	W	LTOL	1	0	0	0		米	80	0	0	0	0	10
《東側》														
F6	F	STOL	4	4	3	0	昼	中	30	25	10	10	12	2
MIG21	F	CTOL	5	5	1	0	昼	ソ	25	20	10	10	10	2
MIG23	F	STOL	6	6	1	0	昼	ソ	35	30	15	15	15	3
MIG25	F	CTOL	6	0	0	0	昼	ソ	30	25	12	12	12	2
MIG27	F	STOL	5	5	2	0	昼	ソ	30	25	10	10	12	2
MIG29	F	CTOL	7	7	1	0	昼	ソ	45	40	18	18	20	3

《西側》	機能	発着	機動	空戦	掃射	搭載	昼夜	生産	移動	空輸	対地	対艦	対潜	直衛
MIG31	F	CTOL	7	0	0	0	全	ソ	60	50	25	25	25	5
MIG35	F	STOL	7	7	1	0	昼	ソ	30	25	10	10	12	2
F7	F	CTOL	5	5	1	0	昼	中	25	20	8	8	10	2
SU20	F	STOL	5	5	2	0	昼	ソ	30	25	10	10	12	2
SU24	B	STOL	3	4	1	0	全	ソ	45	0	18	18	0	0
SU25	B	STOL	4	1	4	0	昼	ソ	35	0	15	15	0	0
SU27	F	STOL	8	7	1	0	全	ソ	55	50	25	25	25	5
YAK38	F	VTOL	4	4	1	0	昼	ソ	10	8	4	4	4	1
F8B	F	STOL	6	6	1	0	昼	中	45	40	18	18	20	3
A5	B	STOL	3	3	1	0	昼	中	30	0	12	12	0	0
IL28	B	CTOL	2	2	1	0	昼	ソ	30	0	12	12	0	0
H6	B	CTOL	2	3	1	0	全	中	90	0	30	30	0	0
TU20G	B	LTOL	2	3	1	0	全	ソ	200	0	45	45	0	0
TU22B	B	LTOL	4	1	0	0	全	ソ	45	0	20	20	0	0
TU26B	B	LTOL	5	1	0	0	全	ソ	120	0	30	30	0	0
TU160	B	LTOL	5	0	0	0	全	ソ	180	0	35	35	0	0
IL38	P	CTOL	1	0	0	0	全	ソ	80	0	0	35	35	0
YAK28	E	CTOL	4	0	0	0	全	ソ	45	45	20	20	20	4
IL76	W	LTOL	1	0	0	0	全	ソ	80	0	0	0	0	10
IL78	K	CTOL	1	0	0	0	昼	ソ	200	70	30	30	30	10
AN124	T	LTOL	1	0	0	30	全	ソ	180	30	0	0	0	0
AN72	T	STOL	2	0	0	6	全	ソ	50	12	0	0	0	0

機能‥‥戦闘機、爆撃機などの機能（ルール[7.22]項参照）
発着‥‥発着レベル（ルール[7.61]項参照）
機動‥‥機動力
空戦‥‥空戦火力
掃射‥‥掃射火力
昼夜‥‥「昼」は昼のターンのみ、「全」は昼夜どちらでも発進できます。
生産‥‥生産国

※「移動」「空輸」「対地」「対艦」「対潜」「直衛」各項目は、各任務における行動半径をエリア数で表します。

※行動半径が「0」のものは、その任務には使用できません。

任務別武装データ

《西側》	移動	空輸	対地	対艦	対潜	直衛
AV8B		AIM9:4	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:4	AIM9:4
			BMB:3	BMB:3		
F14D		AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2
		AIM54:6	AIM54:6	AIM54:6	AIM54:6	AIM54:6
F18A		AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2
		AIM7:4	BMB:5	BMB:5	AIM7:4	AIM7:4
A6E			BMB:8	AGM84:2		
S3				AGM84:2	ｺｳｸｳTPD:4	
EA6B						
E2C						
F4E		AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4
		AIM7:4	BMB:5	BMB:5	AIM7:4	AIM7:4
F4CNV		AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4
		AIM7:4	BMB:5	ASM1:2	AIM7:4	AIM7:4
F1		AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2
			BMB:3	ASM1:2		
FSX		AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2
		AIM7:4	BMB:7	ASM1:4	AIM7:4	AIM7:4
F15		AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4	AIM9:4
		AIM7:4	BMB:6	BMB:6	AIM7:4	AIM7:4
P3C				AGM84:2	ｺｳｸｳTPD:4	
C1						
T4			BMB:1	BMB:1		
F16C		AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2
		AIM7:2	BMB:5	BMB:5	AIM7:2	AIM7:2
C130H						
F5E		AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2	AIM9:2

	移動	輸送	対地	対艦	対潜	直衛
A10A			BMB:2 BMB:8	BMB:2 BMB:8		
F4G						
F117			BMB:4	BMB:4		
F15E		AIM9:4 AIM7:4	AIM9:4 BMB:10	AIM9:4 BMB:10	AIM9:4 AIM7:4	AIM9:4 AIM7:4
C5A						
B52H			BMB:24	AGM84:12		
FB111			BMB:12	BMB:12		
B1B			BMB:18	BMB:18		
KC10						
E3						
《東側》						
F6		AA2:2	AA2:2 BMB:1	AA2:2 BMB:1	AA2:2	AA2:2
MIG21		AA2:4	AA2:2 BMB:1	AA2:2 BMB:1	AA2:4	AA2:4
MIG23		AA2:2 AA7:2	AA2:2 BMB:2	AA2:2 BMB:2	AA2:2 AA7:2	AA2:2 AA7:2
MIG25		AA7:4	AA7:4	AA7:4	AA7:4	AA7:4
MIG27		AA2:2	AA2:2 BMB:3	AA2:2 BMB:3	AA2:2	AA2:2
MIG29		AA11:4 AA10:2	AA11:4 BMB:2	AA11:4 BMB:2	AA11:4 AA10:2	AA11:4 AA10:2
MIG31		AA9:8	AA9:8	AA9:8	AA9:8	AA9:8
MIG35		AA11:4	AA11:2 BMB:2	AA11:2 BMB:2	AA11:4	AA11:4
F7		AA2:2	AA2:2 BMB:1	AA2:2 BMB:1	AA2:2	AA2:2

	移動	空輸	対地	対艦	対潜	直衛
SU20		AA2:2	AA2:2 BMB:3	AA2:2 BMB:3	AA2:2	AA2:2
SU24			BMB:7	BMB:7		
SU25			BMB:4	BMB:4		
SU27		AA11:4 AA10:6	AA11:4 AA10:6	AA11:4 AA10:6	AA11:4 AA10:6	AA11:4 AA10:6
YAK38		AA2:2	AA2:2	AA2:2	AA2:2	AA2:2
F8B		AA2:4	AA2:2 BMB:1	AA2:2 BMB:1	AA2:4	AA2:4
A5			BMB:2	BMB:2		
IL28			BMB:3	BMB:3		
H6			BMB:9	BMB:9		
TU20G			BMB:11	ｷｯﾁﾝ:2		
TU22B			BMB:10	ｷｯﾁﾝ:1		
TU26B			BMB:12	ｷｯﾁﾝ:2		
TU160			BMB:16	ｷｯﾁﾝ:4		
IL38				ｷｯﾁﾝ:1	ｺｳｸｳTPD:4	
YAK28						
IL76						
IL78						
AN124						
AN72						

陸戦兵器性能データ

《通常陸戦兵器》	種別	装甲	射程	搭載	対空	対機	対支	対徒	生産
CH47	空	1	1	5	0	0	0	0	米
*CH47	空	1	1	0	0	0	7	7	米
AH1S	空	3	1	0	1	7	4	2	米
90MBT	機	7	3	0	0	7	4	4	日
74MBT	機	6	3	0	0	5	3	3	日
61MBT	機	5	3	0	0	4	3	3	日
60SS	機	3	2	0	0	3	3	3	日
73APC	機	3	1	1	0	0	1	1	日
*73AP	機	3	1	0	1	1	3	3	日
87AAT	機	4	2	0	8	1	1	1	日
M110	支	2	5	0	0	3	6	7	米
75SPG	支	3	5	0	0	2	4	5	日
81SAM	支	1	4	0	7	0	0	0	日
FH70	支	1	5	0	0	2	4	5	不
MSSR	支	3	3	0	0	1	5	5	日
ISQ	徒	1	1	0	1	1	2	2	不
ESQ	徒	1	1	0	0	0	1	1	不
UH60	空	2	1	1	0	3	0	0	米
*UH60	空	2	1	0	0	3	2	2	米
AH64	空	5	1	0	1	9	4	2	米
M1A1	機	7	3	0	0	7	4	4	米
M551	機	4	2	0	0	6	4	4	米
M2	機	3	1	1	1	2	2	1	米
*M2	機	3	1	0	2	3	4	3	米
M163	機	3	1	0	6	1	2	2	米
M109	支	3	5	0	0	2	4	5	米
M48	支	1	4	0	6	0	0	0	米
MLRS	支	1	5	0	0	3	6	6	米
M113	機	3	1	1	0	0	1	1	米
*M113	機	3	1	0	1	1	3	3	米
K1MBT	機	7	3	0	0	5	3	3	韓
M60A3	機	6	3	0	0	5	3	3	米
M47	機	5	3	0	0	4	3	3	米
M42	機	2	2	0	3	1	1	1	米
MI8	空	1	1	2	0	2	2	2	ソ
*MI8	空	1	1	0	0	2	5	5	ソ

	種別	装甲	射程	搭載	対空	対機	対支	対徒	生産
MI26	空	1	1	7	0	0	0	0	ソ
*MI26	空	1	1	0	0	0	9	9	ソ
MI24	空	4	1	1	0	6	3	2	ソ
*MI24	空	4	1	0	0	6	5	4	ソ
MI28	空	5	1	0	1	9	4	2	ソ
80MBT	機	8	3	0	0	7	4	4	ソ
72MBT	機	7	3	0	0	7	4	4	ソ
62MBT	機	6	3	0	0	5	4	4	ソ
ASU85	機	4	2	0	0	3	3	3	ソ
BRDM2	機	3	1	0	0	4	0	0	ソ
BMP2	機	3	1	1	1	2	2	1	ソ
*BMP2	機	3	1	0	2	3	4	3	ソ
ZSU23	機	4	1	0	6	1	2	2	ソ
2S7	支	2	5	0	0	3	6	7	ソ
2S3	支	3	5	0	0	2	4	5	ソ
SA13	支	3	4	0	8	0	0	0	ソ
M46	支	1	5	0	0	2	4	4	ソ
BM27	支	1	5	0	0	3	6	6	ソ
PT76	機	4	2	0	0	2	3	3	ソ
BMP1	機	3	1	1	0	2	3	3	ソ
*BMP1	機	3	1	0	0	2	4	4	ソ
SA8	支	1	4	0	6	0	0	0	ソ
BM21	支	1	3	0	0	1	5	5	ソ
79MBT	機	5	3	0	0	5	3	3	中
59MBT	機	5	3	0	0	4	3	3	中
62LBT	機	4	2	0	0	3	3	3	中
63APC	機	3	1	1	0	0	1	1	中
*63AP	機	3	1	0	1	1	3	3	中
63AAT	機	2	2	0	3	1	1	1	中
54SPG	支	2	4	0	0	1	3	4	中
D30	支	1	4	0	0	2	3	4	中
KS19	支	1	3	0	3	3	2	2	中
81RKT	支	1	2	0	0	1	3	3	中
CSQ	徒	1	1	0	0	0	1	1	中

※機能の「空」「機」「支」「徒」は、それぞれ「空中部隊」「機甲部隊」「支援部隊」「徒歩部隊」を表します。
※名称に＊のついた兵器は、歩兵を搭載した状態を表します。

《ランチャー》	装甲	射程	発数	破壊	弾薬	用途	誘導	命中
88ASM	1	9	6	5	PGM88	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	50%
PTROT	1	9	4	1	IM104	空	ﾚｰﾀﾞｰ	20%
ﾅｲｷ	1	8	1	1	IM14	空	ﾚｰﾀﾞｰ	10%
Gﾗｲﾝ	1	8	1	1	SA2	空	ﾚｰﾀﾞｰ	15%
ｶﾞﾈﾌ	2	9	2	1	SA4	空	ﾚｰﾀﾞｰ	15%
SMRET	1	9	2	6	SSC2	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	30%
Sﾜｰﾑ	1	9	2	6	HY2	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	20%

弾薬性能データ

	機能	誘導	射程	破壊	命中
SSN20	戦略	―	**********		%
SSN8	戦略	―	**********		%
122ﾛｹｯﾄ	地／艦	無誘導	3	5	***%
406mm砲	地／艦	無誘導	7	8	20%
130mm砲	地／艦	無誘導	5	4	20%
127mm砲	地／艦	無誘導	4	4	20%
100mm砲	地／艦	無誘導	3	3	20%
76mm砲	地／艦	無誘導	2	2	20%
57mm砲	地／艦	無誘導	1	1	20%
爆弾	地／艦	無誘導	0	5	5%
対艦砲弾	艦	無誘導	5	5	10%
SSN19	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	150	9	25%
SSN12	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	120	9	25%
ﾄﾏﾎｰｸ	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	100	7	20%
SSN3	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	90	9	20%
SSN9	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	20	7	40%
SSN22	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	20	7	45%
ﾊｰﾌﾟｰﾝ	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	20	5	45%
SSN2	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	10	6	20%
ASM1	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	9	5	50%
AGM84	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	9	5	40%
ｷｯﾁﾝ	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	9	9	40%
SSC2	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	9	6	30%
HY2	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	9	6	20%
PGM88	艦	ﾚｰﾀﾞｰ	9	5	50%

	機能	誘導	射程	破壊	命中
76STPD	艦	無誘導	8	9	30%
65STPD	艦	無誘導	7	8	25%
53STPD	艦	無誘導	6	7	10%
ﾍﾘTPD	潜	音響	9	3	30%
ｼｰﾗﾝｽ	潜	音響	9	3	20%
SSN14	潜	音響	8	4	20%
SSN16	潜	音響	8	4	15%
ｱｽﾛｯｸ	潜	音響	7	3	10%
76UTPD	潜	音響	7	8	25%
65UTPD	潜	音響	6	7	20%
53UTPD	潜	音響	5	3	15%
RBU	潜	無誘導	4	2	10%
ﾎﾞﾌｫｰｽ	潜	無誘導	3	2	10%
33UTPD	潜	音響	2	3	15%
ｺｳｸｳTPD	潜	音響	0	3	20%
SA4	空	ﾚｰﾀﾞｰ	9	1	15%
SA2	空	ﾚｰﾀﾞｰ	8	1	10%
IM104	空	ﾚｰﾀﾞｰ	9	1	20%
IM14	空	ﾚｰﾀﾞｰ	8	1	15%
SAN6	空	ﾚｰﾀﾞｰ	9	1	20%
SM2	空	ﾚｰﾀﾞｰ	9	1	25%
SAN3	空	ﾚｰﾀﾞｰ	8	1	15%
SAN1	空	ﾚｰﾀﾞｰ	7	1	10%
SM1	空	ﾚｰﾀﾞｰ	7	1	20%
SAN7	空	ﾚｰﾀﾞｰ	6	1	20%
ﾌｪﾆｯｸｽ	空	ﾚｰﾀﾞｰ	5	1	10%
AA9	空	ﾚｰﾀﾞｰ	5	1	10%
SAN9	空	ﾚｰﾀﾞｰ	5	1	15%
ｽﾊﾟﾛｰ	空	ﾚｰﾀﾞｰ	4	1	10%
AA10	空	ﾚｰﾀﾞｰ	4	1	10%
ｼｰｽﾊﾟﾛｰ	空	ﾚｰﾀﾞｰ	4	1	15%
AA7	空	ﾚｰﾀﾞｰ	3	1	10%
SAN4	空	ﾚｰﾀﾞｰ	3	1	10%
Sﾜｲﾝﾀﾞｰ	空	赤外線	2	1	10%
AA11	空	赤外線	2	1	10%
30ﾊﾞﾙｶﾝ	空	無誘導	2	1	60%
AA2	空	赤外線	1	1	10%
ﾌｧﾗﾝｸｽ	空	無誘導	1	1	70%

ﾃﾞｺｲ	防	−	0	0 **%
ﾁｬﾌ	防	−	0	0 **%
機雷	機	−	0	8 **%

※「艦」「空」「潜」は、それぞれどの目標に対して発射できるかを表します。

※「防」は敵の攻撃に対する防御用、「機」は機雷を表します。

根拠地データ

	領有	機能	地形
ﾀｲｼｪﾄ	ソ連	大都	荒地
ﾌﾞﾗｰﾂｸ	ソ連	大都	湿地
ﾁｬﾗ	ソ連	拠点	山地
ﾄｳｲﾝﾀﾞ	ソ連	拠点	山地
ﾌｪﾌﾞﾗﾛｽｸ	ソ連	拠点	山地
ｳﾙｶﾞﾙ	ソ連	拠点	山地
ｺﾑｿﾓﾘｽｸ	ソ連	拠点	荒地
ｶﾞﾊﾞﾆ	ソ連	軍港	海岸
ｲﾙｸｰﾂｸ	ソ連	大都	荒地
ｳﾗﾝｳﾃﾞ	ソ連	大都	山地
ﾁﾀ	ソ連	大都	山地
ﾎﾞﾙｼﾞｬ	ソ連	拠点	荒地
ﾊﾞﾑ	ソ連	拠点	山地
ﾌﾞﾗｺﾞﾍﾞｼﾁﾝｽｸ	ソ連	拠点	荒地
ﾋﾞﾛﾋﾞｼﾞｬﾝ	ソ連	拠点	荒地
ﾊﾊﾞﾛﾌｽｸ	ソ連	大都	湿地
ｲﾏﾝ	ソ連	拠点	湿地
ｳｽﾘｰｽｸ	ソ連	拠点	荒地
ｳﾗｼﾞｵｽﾄｸ	ソ連	軍港	海岸
ﾎﾟﾛﾅｲｽｸ	ソ連	商港	海岸
ﾕｰｼﾞﾉｻﾊﾘﾝｽｸ	ソ連	商港	海岸
ｴﾄﾛﾌ	ソ連	商港	海岸
ｼﾑｼﾙ	ソ連	拠点	海岸
ﾊﾟﾗﾑｼﾙ	ソ連	商港	海岸
ﾍﾟﾄﾛﾊﾟﾌﾞﾛﾌｽｸ	ソ連	軍港	海岸
ﾁｮﾝﾁﾝ	北鮮	拠点	山地
ﾊﾑﾌﾝ	北鮮	拠点	海岸
ｳｫﾝｻﾝ	北鮮	軍港	海岸
ﾋﾟｮﾝﾔﾝ	北鮮	大都	平地
ﾀﾞﾅﾝ	ベト	軍港	海岸
ﾕｴ	ベト	拠点	海岸
ﾊｲﾌｫﾝ	ベト	商港	海岸
ﾊﾉｲ	ベト	大都	密林
ｳﾗﾝﾊﾞｰﾄﾙ	モン	大都	砂漠
ﾏﾝﾀﾞﾙｺﾞﾋﾞ	モン	拠点	砂漠
ﾀﾞﾗﾝｻﾞﾗｶﾄﾞ	モン	拠点	砂漠
ｻﾞﾐﾝｳﾃﾞ	モン	拠点	砂漠
ﾊｲﾗﾙ	中国	拠点	荒地
ﾈﾝﾁｬﾝ	中国	拠点	平地
ﾄｳｱﾝ	中国	拠点	湿地
ﾁｬﾑｽ	中国	拠点	湿地
ﾁﾁﾊﾙ	中国	拠点	平地
ﾊﾙﾋﾟﾝ	中国	拠点	平地
ﾁｮｳｼｭﾝ	中国	拠点	平地
ｽｳﾋﾟﾝ	中国	拠点	平地
ｼﾝﾖｳ	中国	大都	平地
ﾘｮﾀﾞｲ	中国	商港	海岸
ﾀﾝｼｬﾝ	中国	商港	海岸
ﾍﾟｷﾝ	中国	大都	平地
ﾁｬﾝｶｺｳ	中国	拠点	荒地
ﾀﾞｲﾄﾞｳ	中国	拠点	荒地
ﾌﾌﾎﾄ	中国	拠点	砂漠
ﾀｲｹﾞﾝ	中国	拠点	山地
ﾃﾝｼﾝ	中国	商港	海岸
ｻｲﾅﾝ	中国	大都	荒地
ﾃｲｼｭｳ	中国	拠点	荒地

	領有	機能	地形
チンタオ	中国	軍港	海岸
ジョシュウ	中国	拠点	平地
ナンキン	中国	大都	湿地
シャンハイ	中国	軍港	海岸
フクシュウ	中国	軍港	海岸
ブカン	中国	大都	湿地
チョウサ	中国	拠点	荒地
コウヨウ	中国	拠点	荒地
ケイリン	中国	拠点	荒地
ネンネイ	中国	拠点	密林
コウシュウ	中国	軍港	海岸
コンメイ	中国	拠点	密林
キヨウ	中国	拠点	荒地
ジュウケイ	中国	拠点	山地
セイト	中国	大都	山地
ネイカ	中国	拠点	砂漠
ランシュウ	中国	大都	砂漠
パオチイ	中国	拠点	砂漠
シイアン	中国	拠点	山地
タイペイ	台湾	大都	荒地
マコウ	台湾	軍港	海岸
タカオ	台湾	商港	海岸
ワッカナイ	日本	商港	海岸
モンベツ	日本	拠点	海岸
サッポロ	日本	大都	平地
アバシリ	日本	商港	海岸
アサヒカワ	日本	大都	山地
クシロ	日本	商港	海岸
エリモ	日本	拠点	海岸
ハコダテ	日本	商港	海岸
アオモリ	日本	軍港	海岸
アキタ	日本	商港	海岸
センダイ	日本	商港	海岸
マエバシ	日本	大都	荒地
サド	日本	拠点	海岸
トウキョウ	日本	大都	平地
ヨコスカ	日本	軍港	海岸
ナゴヤ	日本	大都	海岸
マイヅル	日本	軍港	海岸

	領有	機能	地形
コウベ	日本	商都	海岸
マツエ	日本	拠点	海岸
コウチ	日本	商港	海岸
クレ	日本	軍港	海岸
ツシマ	日本	拠点	海岸
フクオカ	日本	大都	海岸
サセボ	日本	軍港	海岸
カゴシマ	日本	商港	海岸
オキナワ	日本	商港	海岸
ハチジョウジマ	日本	商港	海岸
チチジマ	日本	商港	海岸
イオウジマ	日本	拠点	海岸
マーカス	日本	拠点	海岸
アパリ	フィ	拠点	海岸
バギオ	フィ	商港	海岸
マニラ	フィ	軍港	海岸
ソウル	韓国	大都	海岸
テジョン	韓国	大都	荒地
テーク	韓国	大都	山地
プサン	韓国	商港	海岸
モクポ	韓国	軍港	海岸
アッツ	米国	商港	海岸
ウェーク	米国	商港	海岸
サイパン	米国	商港	海岸
グアム	米国	商港	海岸

『バトル』Ｑ＆Ａコーナー

Ｑ：　ＴＦの艦船が弾薬切れになってしまいました。どうしたら良いのでしょう？

Ａ：弾薬切れの兵装には、弾薬の補給が必要です。最寄りの軍港都市に入港させるか、補給艦を含んだＴＦと合流して洋上補給を行いましょう。

Ｑ：ＴＦが移動できません。どうしたら良いのでしょう？

Ａ：ＴＦが移動できない原因には、次の２つが考えられます。
①機関区の損害で、速力レベルが０の水上艦がいる場合
②燃料切れで動けない水上艦がいる場合

①の場合「ダメコン」を行って、損害を受けた機関区ブロックを回復させるか、速力レベル０の艦だけを「分割」しましょう。但しダメコンは成功率が２０％で、「分割」をしたＴＦはそのターンは移動できないので、場合によっては「自沈」させましょう。
②の場合は、補給艦を含んだＴＦを出港させて、動けないＴＦと「合流」し、「洋上補給」で燃料を補給しましょう。合流はＴＦ２つの内どちらかに「旗艦」がいなければできません。

コルベットや哨戒艇など、洋上補給できない艦種もあるので注意して下さい。

Ｑ：敵のＴＦがなかなか発見できません。どうしたら良いでのしょう？

Ａ：敵ＴＦを発見するためには「レーダー捜索範囲」を広げてやることです。具体的には、早期警戒機を「直衛任務」で発進させれば、その周囲４００キロがレーダー捜索範囲になります。敵の爆撃で根拠地のレーダー値が下がってしまった時にも、この方法を使えば良いでしょう。

Ｑ：根拠地が爆撃を受けた時、スクランブルしても敵の戦闘機に落とされてしまいます。どうしたら良いのでしょう？

Ａ：スクランブルで発進できるのは、根拠地のレーダー値が最高でも最大２０機までです。敵の爆撃がありそうな根拠地には、あらかじめ直衛任務の編隊をつけてやった方が良いでしょう。

Ｑ：直衛任務の戦闘機が、ミサイルがなくなって落とされてしまいます。どうしたら良いのでしょう？

Ａ：敵の爆撃が何度もあるような根拠地では、直衛編隊の戦闘機は１～２度空戦をすると、ミサイルを撃ちつくしてしまいます。このような編隊が空戦を行うと、ドッグファイト前にミサイルで先制攻撃されてしまいます。ミサイルのなくなった編隊は「直衛一覧」で捜して、「直衛任務解除」で根拠地やＴＦに帰してやりましょう。直衛がいなくなった根拠地やＴＦには、次のコマンドで他の直衛編隊を編成して、直衛につけてやりましょう。

Ｑ：敵根拠地の情報が見えません。どうしたら良いのでしょう？

Ａ：偵察衛星を張り付けてやりましょう。そのターンの内は、根拠地の情報が見れます。また、敵のＴＦを発見した時は、できるだけ衛星を張り付けてやりましょう。そのＴＦがどこへ移動しても衛星が張り付いてさえいれば、常に発見された状態になります。

Ｑ：島の根拠地を占領するには、どうしたら良いのでしょう？

Ａ：島や、道路のない根拠地への攻撃には「上陸戦」を行います。上陸戦は、次の手順で行います。

①まず「艦船整備フェイズ」に、根拠地の強襲艦や揚陸艦に陸戦兵器を搭載します。
②次の「作戦フェイズ」に根拠地を出港し、目的の根拠地に向かいます。
③目標の「隣接海エリア」に着いたら、ＴＦ任務の「上陸」を行います。

Ｑ：陸戦をしても、敵の根拠地がなかなか取れません。どうしたら良いでしょう？

Ａ：敵の陣地が多ければ多いほど、陸戦をしても敵に損害は与えられません。陸戦の前に、対地爆撃で陣地を減らしておけば良いでしょう。

Ｑ：自軍のＴＦが敵のＳＦと戦闘したら、見えない敵からＳＳＭ攻撃を受けました。なぜですか？

Ａ：あなたのＴＦが敵ＳＦを発見したのと同じように、あなたのＴＦも敵に発見されているからです。ＳＳＭ攻撃は、目標が発見されてさえいれば、発射するＴＦ自体がレーダー捜索範囲で目標をとらえる必要はありません。ですからあなたのＴＦがレーダー捜索範囲外にいる敵からＳＳＭ攻撃を受けてもおかしくはないわけです。敵の小さなＴＦやＳＦに発見されただけで、近くにいる敵ＴＦは接近してくるし、敵根拠地からの対艦爆撃を受けることもあります。注意して下さい。

Ｑ：敵に発見された時、どうしたら良いのですか？

Ａ：敵に発見された時は、自分をレーダーでとらえている敵を全滅させるか、敵のレーダー範囲外のエリアへ移動しなければなりません。しかし、この時すでに衛星を張り付けられていれば、そのターン中は常に発見されている状態が続きます。衛星から逃れるには、天候が「晴れ」以外のエリアに入るか、根拠地に入港するしかありません。

Ｑ：増援マップで、米本国にいる歩兵部隊を輸送するにはどうしたら良いのでしょう？

Ａ：増援のＴＦやＳＦは、増援マップからメインマップへの一方通行しかできませんが、航空機はメインマップ上でアッツ、ウェーク、グアムの３根拠地に移動すれば、「増援フェイズ」に航空増援マップ上で動かすことができます。この時に、各ベーズにいる歩兵を搭載することができます。

参考文献一覧

自衛隊装備年鑑　（朝雲新聞社）
防衛ハンドブック　（朝雲新聞社）
戦史に学ぶ　海原　治著（朝雲新聞社）
ミリタリー・バランス1988-1989　国際戦略研究所編（朝雲出版社）
ベトナム空戦史　Ｊ・トロッティ著（朝日ソノラマ）
日本ハリネズミ防衛論　土井　寛著（朝日ソノラマ）
原子力潜水艦　Ｎ・ポルマー著（朝日ソノラマ）
朝鮮戦争空戦史　Ｒ・ジャクソン著（朝日ソノラマ）
ミサイル戦争　土井　寛著（朝日ソノラマ）
ベトナム戦争　亀山　旭著（岩波新書）
新・超兵器の秘密　立花　正照（潮文社）
通商白書６３年　通商産業省編（大蔵省印刷局）
通商白書各論　通商産業省編（大蔵省印刷局）
防衛庁 自衛隊　防衛研究所編（かや書房）
世界航空機年鑑1989,1971,1965　（酣燈社）
シベリア鉄道　浅井　勇著（教育社）
艦艇と航空機集　（海上自衛新聞社）
ソ連軍事戦略の秘密　米国国防総省編（KKﾀﾞｲﾅﾐｯｸｾﾗｰｽﾞ）
世界の軍用機1977,1982,1988　（航空ジャーナル社）
世界の戦争１０現代の戦争　大森　実編（講談社）
世界のミサイル　ワールドフォトプレス編（光文社文庫）
精鋭日本自衛艦隊　谷　三郎著（サンケイ出版）
航空自衛隊の戦力　谷　三郎著（サンケイ出版）
戦争・平和・ベトコン　Ｄ・パイク著（時事新書）
写真集 ソ連地上軍　（ジャパン・ミリタリー・レビュー）
世界週報 極東の海軍力バランス　（時事通信社）
世界週報 ソ連の軍事力１９８８　（時事通信社）
別冊歴史読本 激動の中国　（新人物往来社）
歴史読本ﾜｰﾙﾄﾞアメリカ合衆国大統領（新人物往来社）
サイゴン解放作戦秘録　バン・ティエン・ズン著（新日本出版社）
ベトナム戦争　本田　勝一著（すずさわ書店）
目で見る世界の軍事力　M･ｷﾄﾞﾛﾝ/D･ｽﾐｽ（中央公論社）
大戦後 爆撃機　Ｋ・マンソン著（鶴書房）
ソ連海軍戦略　Ｃ・Г・ゴルシコフ著（原書房）
ソ連地上軍　Ｄ・Ｃ・イスビー著（原書房）
ソ連海軍辞典　Ｎ・ポルマー著（原書房）
対戦車戦　Ｊ・ウイークス著（原書房）
フォークランド紛争”鉄の女の誤算”サンデータイムス編（原書房）

コンピューターの落し穴	土井　寛著（ＰＨＰ出版）
専守防衛	外山　三郎（芙蓉書房）
現代と戦略	永井　陽之助著（文芸春秋）
防衛年鑑１９８７	（防衛年鑑刊行会）
ｲﾗｽﾄﾚｲﾃｯﾄﾞｶﾞｲﾄﾞ３現代の駆逐艦	Ｊ・ジョーダン著（ホビージャパン）
６　戦艦	Ｊ・ジョーダン著（ホビージャパン）
７　現代の航空戦	Ｍ・スピッツ著（ホビージャパン）
自衛隊現況	（防衛日報社）
自衛隊年鑑1988,1989	（防衛日報社）
自衛隊幹部ＯＢ１００人の防衛直言	広瀬　栄一監修（日本工業新聞社）
「ﾆｭｰﾃﾞｨﾌｪﾝｽ」世界の防衛産業	（日本国防協会）
中国史	鈴木　俊著（山川出版社）
兵器最先端 原子力潜水艦	（読売新聞社）
大洋艦隊	（読売新聞社）
「丸」各巻	（潮書房）
「エアワールド」各巻	（エアワールド社）
「世界の艦船」各巻	（海人社）
「パンツァー」各巻	（サンデーアート社）
「シーパワー」各巻	（シーパワー社）
「軍事研究」各巻	（ジャパンミリタリーレビュー）
「戦車マガジン」各巻	（戦車マガジン社）
「エアクラフト」各巻	（同朋舎出版）
「リーダースダイジェスト」各巻	（日本リーダースダイジェスト社）
「航空ファン」各巻	（文林堂）
「マーチ」各巻	（マーチ出版）

WEYERS FLOTTEN TASCHENBUCH 1988-89
JAHRBUCH DER U・S NAVY 1986/87
TASCHENBUCH DER PANZER 1983
CONWAYS ALL THE FIGHTING SHIPS 1947-1982 PART1/2
JANE'S FIGHTING SHIPS 1989-90
JANE'S POCKET BOOK1　MAJOR WARSHIPS
JANE'S POCKET BOOK4　MODERN TANKS AND ARMOURED
現代軍事
封鎖台湾
国防科技
全国時刻表
中共海軍透視

索引

［］内はページ数

＜さ行＞

＜た行＞

＜な行＞

＜は行＞

＜ま行＞

＜や行＞

＜ら行＞

使用上の注意とサポート体制

○本プログラム及びマニュアルの内容の一部または全部をを著作者の許可なく複写、複製、転載及びレンタル業に使用することを禁じます。

○本製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

○本製品の内容には万全を期しておりますが、万一、御不審な点、誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら、当社あてにご連絡下さい。

○ご使用中の破損その他の結果については、前項に関わらず責任を負いかねますのでご了承下さい。

ご使用中にゲームディスクを破損した場合、G・A・Mではディスクの有償交換を行っています。破損に限らずコンピュータを買い換えた場合のメディアの変更も可能です。

［申し込み方法］
破損したディスクまたはマニュアルと、下記の金額分の郵便為替を同封し、住所、氏名、交換の内容を明記の上、G・A・M販売部までお送り下さい。

［料金］（税・送料込み）
ディスク１枚の交換‥‥‥‥‥１０００円
ディスク２枚の交換‥‥‥‥‥１５００円
ディスク３枚の交換‥‥‥‥‥２０００円
（全ディスク交換も含む）
マニュアル１セットの交換‥‥１０００円

［申し込み先］

GAM
ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区東蒲田1-1-20橋本ビル201
TEL (03)736-6879 営業時間AM9:00～PM6:00

『バトル』スタッフ

○ゲームデザイン
阿部 隆史

○システムデザイン
阿部 隆史

○グラフィックデザイン
藤岡 伸一

○音楽
滝谷 賢司

○プログラマー
芝崎 和也
滝谷 賢司

○テストプレイ（順不同、敬称略）
雑賀 寛　　難波江 健裕
佐野 寿哉　　杉原 政夫
青木 弘志　　山田 慎
安井 公樹　　I・N・Cグループ

○チームメイト
江川 広一

『バトル』使用曲一覧

○オリジナル曲（作曲／滝谷賢司）

曲名	使用箇所
「バトルマーチ」	メインマップ
「ニュートラルマーチ」	中国
「ファーイーストキャンペーン」	シナリオテーマ１
「３８スペシャル」	シナリオテーマ２
「エスカレーション」	シナリオテーマ３
「遥かなる祖国」	増援フェイズ
「ヨーロッパ」	ヨーロッパ情勢
「星の夜」	中東情勢
「未解決」	引き分け
「ザ・クライシス」	全面核戦争
「セレブレーション」	核戦争回避

○名曲のアレンジ

曲名	使用箇所
「ポーレシュカポーレ」	ソ連
「錨を揚げて」	米国
「君ヶ代行進曲」	日本
「軍艦マーチ１」	海戦
「軍艦マーチ２」	敗北
「運命」	

○その他、効果音等多数

『バトル』解説書

1990年4月1日 初版発行

著作　阿部 隆史
発行　有限会社ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区東蒲田1-1-20
電話　(03)736-6879

印刷　㈱平河工業社